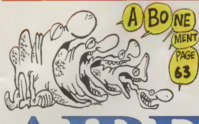

Micro
NEWS
15 F
PARAIT LE 1er ET LE 15
PRIX
LES JAPS
ATTAQUENT
DRAGON'S
LAIR 2
LE TEST
DOSSIER
CD-ROM/CDI
LES JEUX VIDEO
SONT-ILS NOCIFS ?
1er AVRIL 1990/N° 32
BELGIQUE 110 FB - SUISSE 4,70 FS - CANADA $ 4,25
M 2843 - 32 - 15,00 F
3792843015002 00320


JUMPING JACK SON
PAF!
Rock'n'roll for ever !!!
Dans un déluge de couleurs et de musiques, sauvez la Terre de la tristesse et de la mélancolie. Ne laissez pas la musique classique s'emparer de vos âmes et de vos corps ! Violons, contrebasses, trompettes et chefs d'orchestres ont pris le pouvoir. C'est l'horreur ! Alors retrouvez vite le premier disque qui a été enregistré par Elvis Presley et libérez ainsi l'âme du ROCK'N'ROLL.
Rempli de performances techniques, Jumping Jack Son affiche résolument plus de 27 couleurs dans l'écran principal de jeu (AMIGA mais aussi ATARI, mais oui !) et jusqu'à 100 couleurs dans certains écrans.
Il contient également plus de 400 KO de musique et de bruitages (AMIGA et ATARI, mais oui, mais oui !).
Et pour la première fois dans un logiciel micro, votre personnage dansera littéralement sous vos commandes, en parfait accord avec la musique rock'n'rollienne qui coulera à flots pendant le jeu. Jamais l'alliance du son et du mouvement n'avait été aussi parfaite. Vous n'en croirez ni vos yeux et encore moins vos oreilles !
SATISFACTION GARANTEED!
DISPONIBLE SUR ATARI ST, STE, AMIGA.
INFOGRAMES



SOMMAIRE

LE PAPE A ROM

Tous les chemins mènent au CD-ROM...

Micro News - journal scoopeur - vous a branché CD-ROM dès mars 89 en vous proposant en exclusivité le test complet sur Nec de Fighting Street, le premier jeu CD-ROM grand public.

Il était donc grand temps de faire le point sur cette technique exceptionnelle - avec notamment ses applications CDI - qui remplacera bientôt nos bonnes vieilles disquettes.

Si vos parents refusent encore de vous acheter un ordinateur ou une console sous prétexte que c'est "mauvais" pour vous, faites-leur lire "Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?", l'article définitif sur les prétendus méfaits des jeux micro Si après ça papa ne sort pas son portefeuille Il ne vous restera plus comme alternative que l'extorsion de fonds paternels

Le professeur Choron - pape du paradoxe n'émarge pas à une quelconque technologie futuriste mais fait se hoqueter de rire des millions de lecteurs et téléspectateurs à tel point que 7 à Paris l'a récemment mis à l'index des 100 personnages essentiels de notre époque Il ouvre sa rubrique microniousienne dans le prochain numéro sort son micro (parfois davantage) pour des interviews "choc" et répond à toutes vos questions - même les plus secrètes, osées ou insensées ! Alors n'hésitez plus, ouvrez grand votre cœur c'est plus simple que d'aller à confesse et moins coûteux que la psychanalyse Un simple timbre-poste suffit A vos stylos !

Jean-Michel Berté



LA GLOIRE DE L'EMPIRE

Les aigles impériales flottent au vent...
A la tête de vos légions impitoyables, marchez sur les traces des grands conquérants de l'Histoire !

Vous êtes-vous déjà imaginé en Jules César ou en Napoléon Bonaparte ? Quelle que soit votre préférence, **Imperium** (d'Electronic Arts) réveillera sans doute l'empereur naissant qui sommeillait en vous.

AVE NOSTRUM !

Mais pourquoi réduire vos ambitions à la conquête du monde ?

Avec un tel logiciel, les seules limites se situent en fait aux frontières de la galaxie. Le monde d'*Imperium* - très vaste, composé de plusieurs systèmes solaires et de plus de mille planètes différentes que vous allez devoir conquérir - dépasse toute imagination

Tous les empereurs du Passé vous le diront, la vie dans les hautes sphères n'est jamais facile Vous allez devoir concilier les revendications de vos colonies avec la recherche de nouveaux débouchés, pendant que les autres empires sont tapis, menaçants, à l'horizon - prêts à vous envahir à la moindre occasion. De plus, la mort vous guette, inéluctable - ou presque... Car quelque part aux confins du système solaire se dissimule un élixir de vie éternelle, le Nostrum En mettant la main dessus, vous aurez l'occasion, si tout se passe bien, de jouer durant mille années..

LES AIGLES DU JEU

Le concept d'*Imperium* paraît à la fois impressionnant et ambitieux Rien d'étonnant c'est l'œuvre de Mathew Stibbe, diplômé d'Oxford et spécialiste de l'histoire moderne ! En fait, ce logiciel est bien plus qu'un jeu de stratégie spatiale - il combine l'attrait des anciennes règles impériales avec des facteurs économiques et politiques modernes. Stibbe définit sa création comme "un jeu qui renferme tout". Un petit coup de chapeau au passage à Nick Wilson, le programmeur, car le logiciel se révèle très simple d'emploi (chose rare dans ce type de jeu) Seuls cinq ou six petits trucs doivent être impérativement connus pour assurer une bonne jouabilité



2020 · comme empereur de la dynastie installée sur Terre, vous devez employer tous vos talents diplomatiques, économiques et politiques à élargir l'étendue et la puissance de votre autorité Et si après un millénaire, vous avez réussi à consolider votre souveraineté, vous deviendrez le maître suprême de l'Empire galactique...

DIVISER, C'EST REGNER

Des rapports détaillés vont vous indiquer le type de planète, son atmosphère, son état et sa population à chacune de vos approches Pour bien gouverner votre empire, des délégations de pouvoirs se révèleront nécessaires. Vous choisirez évidemment des hommes de confiance qui deviendront vos oreilles et vos yeux sur l'ensemble des territoires soumis à votre règne. Le menu de ces subor-

donnés vous fournit des détails sur chacun d'entre eux (nom, qualités propres), auquel vous devrez attribuer une fonction correspondant à ses capacités Les sous-fifres peuvent être élevés à de plus hauts grades au moyen d'un système de récompenses, mais attention aux ingrats poussés en graine ! Dans un souci de démocratie, des élections ont lieux tous les cinquante ans et il ne manquera pas d'arriver qu'un de vos sujets, dévoré d'ambition, se présente contre vous afin de devenir calife à la place du calife Heureusement, une forte popularité permettra d'affermir votre légitimité Le baromètre de celle-ci est à votre disposition tout au long du jeu

Mais l'essentiel sera de survivre pendant une période de mille ans - et indispensable pour cela de trouver et de contrôler l'endroit où se trouve le Nostrum ! Les ingrédients qui président à sa fabrication ne poussent malheureusement que sur certaines planètes, qui doivent être repérées et colonisées ou prises d'assaut le produit miracle excite bien des convoitises ! D'où l'opportunité de construire des vaisseaux neufs qui vous sera offerte. Pour vous procurer les fonds nécessaires, des arrangements, des alliances, des embargos se négocieront d'empire à empire

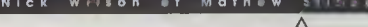
SUBORDINATE DISPLAY
AGE:
MONEY:
NOSTRUM:
LOYALTY:
COMPETENCE:
CHARISMA
OK
CLOSE

Le charme de ce ludiciel vient aussi du fait que chacun des facteurs du jeu, qu'il soit économique, politique, ou militaire, se trouve en totale interaction S'inspirant directement des décisions gouvernementales telles qu'elles se prennent dans la réalité, chaque intervention accomplie dans l'enchaînement des faits aura son poids de conséquences Par exemple, augmentez les impôts sur une planète quelconque et vous verrez votre niveau de popularité dégringoler

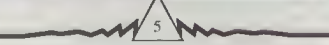
Après plus de deux ans de développement, *Imperium* devrait être distribué à la mi-avril sur ST et Amiga. Une version PC sortira sans doute pour le mois d'août. Nul doute que ce jeu complexe, passionnant et très jouable emportera tous les suffrages !

Kelly Beswick





Nick Wilson et Mathew Stibbe



DEAD ALIEN !

Imaginez un *Dungeon Master* qui se passerait dans l'espace et dans un univers de science-fiction pas si éloigné d'*Alien*, pour situer un peu le cadre de l'action. Un univers dans lequel les détours lugubres du donjon auraient été remplacés par les coursives d'un vaisseau spatial et où vous dirigeriez, non plus une équipe d'aventuriers, mais un humain qui programme des robots pour l'aider dans sa tâche... Où vous devriez déjouer les protections mises en place par l'ordinateur, et non les pièges diaboliques d'un quelconque représentant du Chaos. Ça, c'est **Federation Quest** et c'est pour bientôt sur ST et Amiga. Avouez que ça nous change un peu des scénarios habituels à ce type de jeu. Il conserve certes bien des points communs avec la foison de softs qui ont pour thème l'heroic-fantasy : on retrouve ici la gestion intégrale à la souris, la progression dans des couloirs représentés en 3D ou encore les armes supplémentaires à ramasser au cours du chemin. Le but de la mission : récupérer les bestioles qui ont déserté les soutes du vaisseau. Heureusement que les robots assurent pour vous filer un coup de main car la tâche se révèle délicate... Sachez que les seringues donnent un coup de fouet, ou que les armes sont hyperpuissantes ! Bref, voilà un jeu qui s'annonce passionnant et qui devrait apporter une bouffée d'oxygène dans un genre qui tardait à se renouveler.

SHADOW WARRIORS

Il porte le masque de hockey de Jason (le tueur psychopathe de la série des *Vendredi 13*), il a les bonnes manières de Jason et la même propension à transformer les types qu'il croise en steak haché... mais ce n'est pas Jason. Sa mission : nettoyer les rues des bas-quartiers de la ville où les gangs font la loi. Or c'est bien connu, quand le gang règne, c'est la gangrène ! Et la gangrène, ça se soigne par amputation. Vous allez donc amputer des têtes à satiété au travers de six niveaux bourrés d'action bien crade. Le héros est un spécialiste des arts martiaux, ce qui lui facilite les rapports humains avec son entourage. Coups de pied arrière, sauts périlleux, barre fixe autour des réverbères et propulsion d'ennemis au fond des cabines téléphoniques constituent les bases essentielles du vocabulaire qui lui permet de dialoguer avec ses contemporains. Les mauvaises langues diront que cette adaptation d'un superbe jeu d'arcade n'est jamais qu'un "frit'em up" de plus, mais la qualité de la réalisation devrait les faire changer d'avis. Amateurs de castagne, **Shadow Warriors** va vous faire craquer !



LES ELIXIRS DU DIABLE

Voilà un superbe jeu de stratégie qui va faire grand bruit dans les chaumières ! **Dragons Breath** va vous permettre d'inviter deux copains autour de votre Amiga pour jouer aux sorciers maîtres du monde. Le but de chacun des joueurs : prendre le contrôle du mystérieux château de la Montagne des Nains - qui renferme le secret de l'immortalité (pour le secret de l'immoralité, voyez dans le bureau d'Eric Satyre, deuxième porte à droite). Pour y parvenir, vous devrez envoyer vos dragons domestiques semer la peur et le chaos (le K.-O. aussi parfois) à travers la région. Mais vous pouvez également faire appel à la magie : il existe des dizaines d'ingrédients qu'il vous faudra mélanger pour obtenir des sorts aux effets variés. 'Par exemple la camomille qu'elle est mélangée avec oune pincée dé safran, elle est très bonne pour les hémorroïdes.

Merci Rika, vous êtes bien gentille mais on se passera de vos services pour cette fois car le manuel de *Dragons Breath* contient un tableau rassemblant les différentes bases et indiquant les résultats obtenus en les associant. Mais ce tableau ne donnera que de vagues indications et ce sera à vous de découvrir au fil du jeu les effets de chaque mixture en fonction des dosages et de la préparation (par mélange, broyage, chauffage ou évaporation). Amis apprentis sorciers, à vos chaudrons !





DRAKKHEN
ATARI ST
INFOGRAMES

PRIX : LES JAPS ATTAQUENT !

Ils sont venus, ils ont vu et mointenant ils attaquent pour vaincre.

Banzaï ! Aïe, aïe, aïe...

Mais qui a dit que les consoles japonaises et les cartouches étaient hors de prix ? Qui a dit que les jeux à cristaux liquides étaient "out" ? Rien n'est jamais acquis sur le marché dit 'instable' de la micro - ce qui était vrai hier ne le sera pas forcément demain .



INVASION NINTENDO EN EUROPE

Nous vous avions annoncé que la console Nintendo baissait de prix et passait à 749 F Erreur, c'est encore mieux que ça puisqu'elle est désormais vendue 690 F prix conseillé (modèle de base **Control Deck** vendu avec deux manettes mais sans jeu)

Le module **Action Set** coûte 990 F la console de base, deux manettes, le pistolet Zapper et une cartouche 'double jeu' comprenant *Super Mario Bros* et *Duck Hunt*, deux excellents titres

Minoru Arakawa, président de Nintendo Etats-Unis, a récemment annoncé l'ouverture au mois de mai d'une nouvelle filiale en Allemagne de l'Ouest. Quant à Ron Judy, président de Nintendo Europe, il prépare une campagne de promotion très 'agressive pour l'année 90, avec notamment en France la diffusion de 300 spots télévisés (sur toutes les chaînes sauf Canal Plus) Ça risque de chauffer dur car la firme nippone dispose d'énormes moyens financiers (4,1 milliards de dollars de chiffre d'affaires prévus en 90 rien qu'aux Etats-Unis).

Dans la même optique, Nintendo a donné pour la première fois des droits de publication sur l'Europe à trois éditeurs européens Activision, Mindscape et Ocean - qui apportent en dot des titres prestigieux tels **Paperboy, Robocop, Batman.** Infogrames, de son côté a reçu depuis six mois l'aval Nintendo et son best-seller *Dperation Jupiter/Hostages* rebaptisé **Rescue** s'est déjà vendu à 300 000 exemplaires au Japon et aux Etats-Unis La sortie des *Tuniques Bleues* sous le nom de **North & South** est imminente dans ces deux pays

Les prochains jeux Nintendo à être disponibles en France sont **Airwolf, Donkey Kong Classics, Dragon Ball, Rygar, Solomon's Key, Lee Trevino's Fighting Golf, Simon's Quest.**



Minoru Arakawa, président de Nintendo Etats-Unis

PROMOS SEGA

De nombreux points de vente Sega vous offriront un **mini compact disc** des meilleures musiques Sega pour tout achat de la console **Master System** qui, rappelons-le, est désormais vendue 749 F

Autre bonne nouvelle : une dizaine de titres "valeurs sûres" sont désormais vendus à 99 F - ce qui constitue pour certains titres une baisse de plus de 60% ! Pour les Césars des meilleurs rapports qualité-prix, les nominés sont *Action Fighter, Teddy Boy, Enduro Racer, The Ninja, Rescue Mission, Transbot, Global Defense, Secret Command, Aztec Adventure, Fantasy Zone, World Grand Prix, Super Tennis* (un grand nombre de ces titres sont testés dans le Hors-Série Sega édité par Micro News et vendu uniquement par correspondance). Une centaine de titres Sega sont disponibles à ce jour et trois nouveautés sortent en moyenne chaque mois

Enfin, les modules **Master System Plus** et **Super System** baissent également de prix 1049 F pour le premier (console de base + pistolet Light Phaser + deux jeux : *Hang On* et *Safari Hunt*) ; 1399 F pour le second (console de base + Light Phaser + lunettes 3D + le jeu *Missile Defense 3D*).

NEC A L'HEURE

Les jeux pour la console Nec sortent désormais en France en même temps qu'au Japon et certains titres parmi les nouveautés sont vendus à partir de 300 F Ironiquement, ce sont les vieux titres qui restent les plus chers, avec les jeux CD-ROM qui coûtent 499 F

Rappelons que le prix de la console Nec est passé à 1490 F Voici les nouveautés attendues prochainement en cartes **Tiger Road, New Zealand Story, Drop Rock, Sybarcore, Strange Zone, City Hunter, Genpei, Arm F, Powerdrift.** En CD-ROM **Super Darius, Fantasy Zone 2, Golden Axe.**

LE RETOUR DES LCD ?

On assiste actuellement en Angleterre à un retour en force des petits jeux à cristaux liquides (écrans LCD), représentés principalement par Acclaim, Konami, Game and Watch (Nintendo) et Grandstand - avec en tête des ventes les hits *Rambo*, *Wrestlemania*, *Airwolf*, *Batman*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Le marché annuel des jeux LCD est de 120 millions de dollars aux Etats-Unis. Assisterons-nous en France à un nouvel engouement ou bien seront-ce les consoles portables de type Game Boy qui l'emporteront ? Wait and see...

Samouraï Micro



ULTIMA TOME...6

Si je compte bien, on en est pour le moment au troisième *Rambo* (tacatacatac !), au six ou septième *Vendredi 13* (sploush !) et au cinquième *Star Trek* (Spock à l'inter !). Quant à *Ultima*, on peut dire qu'il tient en bonne place dans ce palmarès, puisqu'il en arrive à sa sixième séquelle sur PC : **Ultima VI, The False Prophet**. Cette fois l'aventure démarre à notre époque, mais rassurez-vous, vous ne resterez pas longtemps dans le confort douillet de votre salon. Un éclair, deux explosions, et vous voilà transporté dans le monde magique de Britany et - n'ayons pas peur des mots - en plein dans les emmerdes. En effet, des gargouilles ont envahi la contrée et y sèment la terreur et le chaos. A vous de découvrir d'où viennent ces immondes créatures (des gargouilles de Notre-Dame-de-Paris en vacances ?), et surtout la raison de leur présence dans le coin (simple tourisme, mon œil !). Côté réalisation, on quitte les petits bonhommes à tête carrée pour entrer dans un univers graphique beaucoup plus riche, proche de celui de jeux comme *Fairy Tales*. L'action se présente en vue de dessus, mais sans pour autant que les personnages aient l'air d'être allongés sur le sol. Plus besoin d'apprendre par cœur une dizaine de commandes, tout passera par l'intermédiaire de la souris - quelques améliorations qui devraient faire de cet épisode le meilleur de la série !



ALIENS & MORGUL

"Un nouveau genre de jeu d'action science-fiction !" C'est ce que le dossier de presse affirme à propos de **Turrican**, le prochain jeu de Rainbow Arts pour Amiga, ST et C64. Et alors là, justement, je ricane ! Treize niveaux, plus de mille écrans, un scrolling multidirectionnel, cinquante aliens différents, dix armes effrayantes, une vingtaine de musiques, des salles secrètes, des conduits, de sombres tunnels, d'inévitables monstres de fin de niveau remplissant tout l'écran et pour finir : le responsable du chaos en personne, le dieu à trois têtes, l'ignoble Morgul (beurk, c'est vraiment dégueulasse !). Rien de bien nouveau là-dedans, à part peut-être le nom du méchant, digne de figurer parmi les Crados. Pourtant, on oublie bien vite le léger manque d'originalité pour s'incliner devant la performance technique et foncer tête baissée dans l'action. Songez par exemple que si l'on devait mettre tous les écrans côte à côte, cela couvrirait un terrain de foot. L'action se révèle prenante et la réalisation impeccable (de plus les yeux de l'attachée de presse brillent - superbes). Bon, finalement, on ne ricane pas - on applaudit !



NEWS

INTO THE FIRE !

Le monde se trouve a l'oree d un nouveau cataclysme - parfois on se dit que l histoire balbutie bizarrement Heureusement, les heros n ont pas froid aux oreilles et ont la memoire courte Ouvrez l'œil l enfer vous appartient Un homme (un aventurier taille dans le granit) entreprend d'eteindre l'incendie demoniaque qui menace de ravager la Terre plus exactement le royaume de Norse La déesse de Niflheim, Hel en personne a décide d etendre son pouvoir sur le monde vivant Son entreprise malefique est sur le point de reussir, lorsque Thor se dresse, seul, face aux forces du Mal Vous penetrerez dans cet univers de legende et de magie noire en jouant à **Fire & Brimstone**, vous traverserez des contrees remplies a ras le chaudron d elfes et de sorcières Le premier niveau se situe dans la mouvance d'un *Stormlord* ou d un *Ghouls'n Ghosts* Il ne sera pas si facile de survivre aux mille et un perils qui vous guettent tout au long de cette histoire a rêver debout ! Une aventure/arcade qui beneficie de beaux graphismes et dont le programmeur n est autre que M Steve Bak himself on attend avec impatience la sortie, prevue courant mai sur ST et Amiga.

ERRATUM

Dans notre dernier numero le Major Thomson communiquait les coordonnees des **Editions Chrysis** Malheureusement, une erreur s étalt glissee dans le code postal que nous corrigeons sans plus tarder *Editions Chrysis RN 10 La Croix Blanche BP 38, 86361 Chasseneuil-du Poitou*

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE

Le concours europeen organise par Tomahawk, a l occasion de la sortie du logiciel **Paris-Dakar 90** est prolonge du 31 mars au 15 juin La finale aura lieu a l automne 90 et le gagnant emportera une Peugeot 205 n oubliez pas d envoyer vos coupons reponses avant cette date

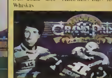
S.E.U.C.K. COURT TOUJOURS !

Bon, allez les p tits gars on se depeche ! Si vous voulez gagner un week end de trois jours à Londres pour vous et votre copine vous avez jusqu au 15 mai pour nous envoyer le superjeu que vous avez realise avec **Shoot'Em Up Construction Kit**, de Palace Software. Alors sautez des maintenant sur votre ST ou votre Amiga et au travail !

SCREEN CHIOTTES

Certains d'entre vous nous ont reclame le retour de la rubrique *Screen Chocs* disparue depuis quelques mois pour cause de manque de place (on baratine on baratine - désole les gars !) On aurait bien voulu vous faire plaisir mais malheureusement les beaux ecrans se font rares ces temps-ci Voici donc les photos d'ecrans les plus pourries de ces derniers mois ! Un grand bravo aux types qui ont posé pour les photos digitalisees Je parie que pour les faire sourire comme ça on ne leur a pas demande de dire Ouistiti sex ! mais plutôt Che n schwuis pas jun animal Schnurp ! Che schwuis jun etre humain ! Mais personne n en doute mec Allez tiens finis ton Whiskas

SUPPORT YOUR STRIKER



enfin..







BITS BROTHERS

Les mois d'avril sont meurtriers : Prof et Doc continuent leur combat acharné contre l'invasion nippone. Sauront-ils unir leurs forces à temps ?

Doc Amiga Qu'est-ce qu'on attend pour faire la fête ? Et foutre par la fenêtre tous les ST et leur satané Prof de

Prof ST Holà manant ! Restez poli, je vous prie. Cessez de m'importuner, et veuillez rejoindre immédiatement les gens de votre condition... aux écuries

Doc Amiga La ! la ! la ! la ! (A siffler sur l'air des Schtroumpfs) Des Amigafans m'ont envoyé une démo complètement fêlée et grâce à eux je peux annoncer un scoop incroyable à tous les Atarinazes Tu voudrais bien le connaître, hein, espèce de Prof à la mords-moi-le...

Prof ST N'insistez pas, je ne vous mordrai rien du tout Mais dites toujours

Doc Amiga Que dalle ! Branche-toi sur madame Soleil et demande z'y ! Tiens, rien que pour t'humilier un peu plus, je vais proclamer à la face du monde cette nouvelle fraîche Atari va sortir un modèle de souris à ventouses

Prof ST : Et alors ? Mieux vaut ça que votre souris à tentouzes !

Doc Amiga Poisson d'avril ! Ce qui va suivre en revanche, ce n'est pas de la rigolade Surtout pas **Ultimate Golf** - évidemment tu ne peux connaître les joies de cette simulation, nous ne sommes pas du même monde, nous n'avons pas les mêmes valeurs, Môsieur ! Mais les amateurs de greens et de trous avec de l'herbe autour apprécieront ce soft rafraîchissant. Comment ne pas craquer devant cet océan de verdure vierge qui s'offre à votre club Putter, putter la balle et devenez le roi du 18 trous, c'est divin. J'exagère un peu mais les nombreuses possibilités offertes par ce programme (choix des clubs, direction du vent, force etc.) sont étonnantes

Prof ST Effectivement, vous feriez mieux


The Plague

de vous soucier de la direction du vent avant de putter, ça éviterait des incidents Le héros de **Kid Gloves**, lui, évolue à travers une végétation autrement plus luxuriante que le green de votre minable petit golf. Il se retrouve en plein cœur de la jungle amazonienne, une paire de gants de boxe à la main, et n'a pas la moindre idée de la façon dont il est arrivé là. Vous devrez donc l'aider à collecter des clés et combattre des monstres à travers cinq niveaux. Les graphismes se révèlent un peu faiblards, mais des sons digitalisés de qualité remontant un peu le niveau de ce jeu de plate-forme plutôt classique


European Superleague

Doc Amiga : Pour ne pas perdre la main ou plutôt le pied - on ne sait plus de nos jours avec toutes ces greffes d'organes - branche-toi sur **European Superleague.** Prof, tu devrais essayer de faire un tour chez un chirurgien pour qu'il t'implante un vrai cerveau à la place de la noix de beurre logée dans ta boîte crânienne. Enfin, en attendant cette résurrection providentielle - en place pour la première mi-temps. Eh oui ! Encore un jeu de crampons sur gazon, les premiers écrans laissant augurer d'une version sympa mais pas franchement révolutionnaire. Décidément le football sur micro constitue une véritable

mine d'or pour les éditeurs - on se demande à chaque fois ce qu'ils pourront bien inventer de différent. La réponse est : nen. Merci pour tout.

Prof ST : Primate ! Supporter de foot ! Hooligan ! Jamais vous ne pourrez éprouver le plaisir de la glisse avec vos crampons pleins de boue ! Alors que mes chers petits gars vont pouvoir virevolter avec grâce sur une patinoire tout en poursuivant le palet de **Gretsky Hockey**, une simulation de hockey sur glaçons comme on en voit rarement. Le jeu défile, très réaliste (on voit même les traces que laissent les patins des joueurs sur la surface de jeu) et en même temps très facile d'accès. Vous créez vos équipes, définissez les caractéristiques des joueurs, puis disputez les matchs sur une immense patinoire, avec coups bas autorisés, écran géant et ralenti. Même si vous n'aimez pas le sport, vous allez apprécier.

Doc Amiga : Rien à foutre ! Baron Rouge à 9 heures, tactactactac ! - alors que penses-tu du dernier jeu de Cinemaware - **Wings** ?



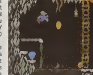
Doc Amiga : Bon d'accord, allons-y, d'autant plus que j'ai dans mon fan-club une nouvelle recrue de choix qui pourrait nous donner un coup de main : le héros de **The Plague** ! Une brute épaisse, une montagne de muscles plus écœurante qu'un plat de nouilles vertes - mais d'une efficacité à toute épreuve. Suite à des gargouillements intestinaux, il se lance à l'assaut d'une bande d'infâmes monstres qui retiennent prisonnier

Voilà le scénario de cet excellent jeu de plate-forme qui se place d'emblée au niveau des meilleurs du genre. Tenez-vous bien, la première référence qui vienne à l'esprit se trouve être le génial et monumental *Rick Dangerous* ! Les décors s'affichent très fouillés, et on retrouve enfin des personnages aux bouilles rigolotes qui n'ont pas l'air de sortir d'un dessin animé japonais. Notre taupe préférée porte une cape de superhéros et a



Cette aventure aérienne jaillit, fabuleuse comme toujours chez ces gens-là - quelle classe ! Les graphismes splendides et l'animation hyperrapide accrochent terrible et l'avantage de ce simulateur de vol est qu'il s'adresse avant tout à M. Toulemonde. Le feu de l'action vous emporte à la vitesse grand V et pas la peine de compulser une doc de 350 pages pour espérer s'envoyer en l'air.

Prof ST : Votre étroitesse d'esprit me fascinera toujours ! Voulez vous que je vous dise : c'est petit. Vous êtes petit, vous pensez petit, et vous avez un petit... Pourquoi vous limiter au ciel alors que la galaxie toute entière vous ouvre les bras ? Suivez-moi dans **Starblade**, le prochain jeu d'aventure-action de Silmarils et je vous ferai découvrir les merveilles de l'Espace. Nous explorerons ensemble une quinzaine de planètes à la recherche de disquettes qui nous permettront de repousser ensemble une invasion extraterrestre hebdomadaire... Voyages en hyperespace, décors enchanteurs (glace, jungle, cité, déserts...), négociations commerciales et combats en 3D nous attendent. Oublions nos querelles et battons-nous côte à côte ! Pour une fois, tendez-moi la main au lieu de me la foutre sur la gueule !



une cargaison entière d'Alka-Seltzer. Les sprites sont énormes et ça reste pourtant jouable. Un jeu d'arcade qui promet, un futur tube.

Prof ST : Moi aussi j'ai un jeu qui va sans doute faire un carton, il s'agit d'**Impossamole** (le retour de Monty, la petite taupe sympa d'*Auf Wiedersehen Monty*). Monty, qui prenait des vacances bien méritées sur sa petite île privée de Montos, est contacté par des extraterrestres qui lui demandent de combattre cinq monstres réfugiés au fond de labyrinthes souterrains, truffés de pièges.

vraiment l'air d'être myope comme... ben, une taupe - justement ! Ainsi que dans *Rick*, les pièges pullulent et sont souvent surprenants. Les monstres font montre d'une variété plus grande, le nombre d'armes à votre disposition a considérablement augmenté - plein de bonne raisons pour suivre notre héros dans les entrailles de la Terre !

Doc Amiga : C'est ouneux, mes héros à moi ne s'enfoncent pas six pieds sous terre, ce serait même plutôt le contraire... Pour les adeptes de la série des morts-vivants, foncez sur **Zombi**, pas vraiment une nouveauté, pourtant ces combats contre la vermine frelatée constituent un plat qui se mange avec délectation - même réchauffé. Le jeu reprend le scénario du film : vous êtes prisonnier sur le

toit d'un supermarche et vous devez sauver votre peau avant que les damnés de la terre ne vous bouffent. L'exploration des magasins et la découverte d'objets sont les ressorts de cette aventure remplie de "gore à gore" bien saignants.

Prof ST : Si vous voulez du sang, je peux vous en procurer pour pas cher : vous vous souvenez d'**Ikari Warriors**, un très bon soft guerrier dans la lignée de *Commando* ? Eh bien figurez-vous que ce logiciel ressort à un prix très serré (environ 100 F), de même que **Battleship** (une bataille navale pas très reussie), et **Beyond The Ice Palace** (un excellent jeu de plate-forme qui rappelle par moment *Ghost'n' Goblins*). Des logiciels à ce prix-là, c'est suffisamment rare pour être signalé.

Doc Amiga : Vous avez raison, quand on pense que le prix d'un logiciel atteint parfois celui d'un blouson ou d'un pantalon de cuir !

Prof ST : Exact ! Certains même en sont réduits à ne plus s'habiller pour pouvoir s'offrir un petit soft de temps en temps !

Doc Amiga : Atchaoum ! Bonsoir ! Mince, le fond de l'air est frais, je vais remettre mon anorak.

Samourai Micro : Hiii ! En avril, ne te découvre pas d'un fil...


Starblade

PLEINE PAGE

MICROSOFT, LES NOUVEAUX MAGICIENS
Micro Application
400 pages, 120 F

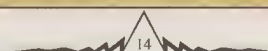
Microsoft, la société fondée en 1975 par Bill Gates, constitue la vedette de ce livre-reportage. Pour les mémoire défaillantes, voici un bref aperçu des innovations de ce génie de la micro : le Basic, le DOS de l'IBM PC, Multiplan, Windows, Word, Excel, etc. Daniel Ichbiah, l'auteur de l'ouvrage, nous raconte par le détail cette formidable ascension et s'attache plus particulièrement à la personnalité de son createur - William Bill Gates. A 33 ans, il est l'un des plus jeunes milliardaires du monde et le plus grand stratege de l'histoire informatique. Depuis sa fondation, Microsoft est parvenu au leadership sur le marché mondial du logiciel et pèse un milliard de dollars. Chaque jour, ces nouveaux magiciens transforment l'électronique en intelligence et changent la vie de millions d'utilisateurs. Une passion et une aventure hors du commun qui nourrissent les 400 pages de ce livre captivant. Merci Micro Ap !

STEVE JOBS, UN DESTIN FULGURANT
Micro Application
430 pages, 135 F

Steve Jobs fait partie de la légende informatique - son destin fulgurant a bouleversé le monde. Milliardaire à 24 ans, co-fondateur d'Apple Inc., il a été de toutes les grandes aventures qui ont bouleversé notre univers électronique. Ce livre vous permettra de découvrir les mécanismes de pensée qui ont fait de cet homme un génie et un businessman hors du commun. Son histoire va suivre un cours étrange et complexe : après une initiation en Inde, la découverte du zen et du bouddhisme, Steve, marqué par ces expériences, va inventer le concept qui donnera naissance à l'ordinateur personnel. L'Université, le LSD et Atari ont été les points d'orgue qui ont jalonné l'ascension de cet enfant gâté, doublé d'une forte tête. Avec son complice Wozniak (Woz) ils ont créé notamment un des premiers jeux video - *Breakout*. Conçu en 48 heures il rapporte 1400 dollars aux deux amis. Selon Alcorn, directeur d'Atari, "le rôle de Steve était d'aller acheter les bonbons et le Coca Cola, tandis que Woz faisait tout le travail de conception." Puis vint l'aventure Apple, la naissance du Macintosh et enfin NEXT - le dernier-né de l'esprit créatif de ce diable d'homme. Entier, irascible, arrogant, mégalomane, odieux, tels sont quelques-uns des traits de caractère marquants de ce personnage. Loin de l'image d'Epinal ou du mythe bidouilleur-mécano, ce bouquin (au travers de témoignages, d'interviews ou d'histoires savoureuses) retrace la vie d'un homme dont l'esprit visionnaire a transforme le monde. Passionnant !

JEFFREY S. YOUNG
STEVE JOBS

UN DESTIN FULGURANT



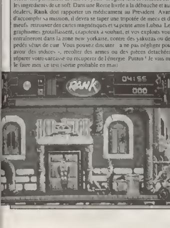
DEUX NOUVEAUX MAGASINS A PARIS

Après la rue de Richelieu et le boulevard Raspail, **Videoshop** vient d'ouvrir son troisième magasin à Paris - au 260, rue de Charenton, 75012 Paris (métro Daumesnil) Tél .42.86.03.44 Ce nouveau bébé a hérité, bien sûr, des qualités de ses prédécesseurs - à savoir le plus grand choix possible en micro-informatique familiale - mais il se distingue par de nouveaux produits proposés à des conditions exceptionnelles magnétoscopes, caméras, camescopes etc.

Le nouveau temple des consoles de jeux ! C'est ce que proposera Ultima début avril avec **Ultima Games**, 21, rue de Turin, 75008 Paris (métro Europe) Toutes les consoles seront là - y compris et surtout les nouvelles 16 bits - avec des importations en direct du Japon Vous y rencontrerez peut-être Samouraï Micro qui s'approvisionne régulièrement chez Ultima pour les jeux Sega 16 bits testés dans Micro News Merci Henri, merci Simon !

BAS-FONDS

Les plus vieux se souviennent certainement de cette BD choc de Liberatore éditée chez Albin Michel RanXerox L'univers hyperviolent du robot de service et son goût pour les gueules écrasées ont choqué le monde entier Le dessinateur italien a réalisé depuis deux albums et une quinzaine de planches pour le troisième épisode de ces aventures Des esprits malins (Imagex, Platon et Blitz) ont décidé de réaliser un jeu à partir de ces dessins Depuis des mois, ils travaillent d'arrache pied à recréer cette atmosphère postmortelle - seule garante de la qualité du jeu Heureusement, après une série de contretemps, pour ne pas dire plus le résultat est à la hauteur des ambitions, c'est un vrai déluge de crevures et de déchets humains, un bidonville permanent devant vos yeux - drogue, sexe et violence sont les ingrédients de ce soft Dans une Rome livrée à la débauche et aux dealers, **Rank** doit rapporter un médicament au Président Avant d'accomplir sa mission, il devra se taper une tripotée de mecs et de meufs retrouver des cartes magnétiques et sa petite amie Lubna Les graphismes grouillassent, crapoteux à souhait, et vos exploits vous entraîneront dans la zone new yorkaise, contre des yakuzas ou des pedés vêtus de cuir Vous pouvez discuter a ne pas négliger pour avoir des indices -, récolter des armes ou des pièces détachées, réparer votre carcasse ou récupérer de l'énergie Putain ! Je vais me le faire moi ce test (sortie probable en mai)



NEWS

PC ENGINE SUPER GRAFX

Nec fait toujours plus fort et, non content de sponsoriser la Coupe Davis, n'arrête pas d'améliorer ses modèles, même - et surtout - les plus performants !

La console de jeux *Nec PC Engine* avait été lancée sur le marché japonais au mois de novembre 87 Nous fûmes les premiers à vous la présenter dès mai 88 et presque aussitôt après les filiales européennes de Nec croulèrent sous les appels. Cette machine a conquis le marché américain sous un emballage un peu différent et continue à s'y vendre plutôt bien Il en est de même au Japon, où elle bat Nintendo en nombre de ventes (mais bien sûr pas en taux d'équipement) Maintenant, trois mois après que Nec a lancé son dernier modèle, circulent des rumeurs selon lesquelles une version remodelée va être lancée aux Etats-Unis et en Europe pour 1990

THE NEW ENGINE

La nouvelle **PC Engine Super Grafx** est deux fois et demi plus grosse que la console originale, double le nombre des sprites affichable à l'écran (de 64 à 128), propose un meilleur son, plus de couleurs (une palette de 4096) et se révèle parfaitement compatible avec le modèle original - ce qui vous permettra d'utiliser les jeux de votre ancienne console (merci Nec !).

Cette machine possède une forme très originale, plus futuriste que fonctionnelle On peut la décrire comme une partie d'ordinateur (ce qui est assez inhabituel). Le port cartouche se trouve au-dessus de l'appareil - bien au centre Comme dans la PC Engine, il existe aussi une commande coulissante POWER, qui revient à la position initiale pour empêcher la cartouche de sortir - si par malheur vous n'avez pas éteint l'appareil - et un interrupteur ON/OFF

On trouve également deux ports d'extension au dos (un bus externe, qui n'est pas compatible avec le CD-ROM), et un autre situé devant - simplement appelé S Expansion

La sortie vidéo se fait par la sortie composite et curieusement il n'y a pas de sortie RF (télévision).

Le son diffuse en stéréo, avec une sortie à gauche et une sortie à droite. Un joystick (ou plutôt un joypad - pratiquement le même que dans la version précédente) bénéficie de boutons de tir automatique qui vous épargneront de la sueur et des larmes.

Quant aux jeux, ils sont stockés sur des cartes comme dans la machine originale, et ont des capacités équivalentes ou supérieures (environ 4 Megabits).

BATTLE ACE

Un jeu du nom de **Battle Ace** - un croisement entre *Galaxy Force* et *Afterburner* - est livré avec la console. Vous contrôlez un guerrier qui doit se battre à travers la galaxie contre de diaboliques extraterrestres (bâillements). Au tout début, on distingue un vaisseau spatial sifflant comme une balle le long d'une planète, avec en arrière-plan un champ d'étoiles qui défile en un superbe scrolling, ainsi qu'une planète étalant sa surface au-dessous de vous En appuyant sur RUN vous vous retrouvez dans un tunnel de lancement et vous filez à toute allure vers une petite lumière qui grossit jusqu'à ce que vous soyez projeté sur la première planète - au cœur de la bataille Vous voyez à travers le cockpit à l'aide d'un viseur en forme de croix qui autorise des retournements à 360° vers le haut, le bas, la droite où la gauche Dans la cabine du pilote se trouve également un radar qui montre les aliens venant de face ou dans votre dos pendant que vous survolez une couche de nuages Le bouton 1 actionne les mi-





trailleuses et le bouton 2 fait partir des missiles Tout cela se joue très rapidement et vos ennemis, comme leurs engins de mort, sont précis et rapides Vous pouvez les survoler ou essayer de les esquiver et pour les plus cinglés, effectuer une rotation à 360 degrés tout en les canardant à qui mieux mieux. L'action commence de jour pour finir à la nuit et le nombre d'ennemis va en progressant. Il vous faudra tracer la route à travers une tempête déchaînant des éclairs lumineux qui tombent sur toute la surface du sol - vous devez absolument les éviter car leur contact est fatal et vous perdriez alors une de vos trois vies Si vous franchissez le cap de la tempête, le vaisseau-mère vous attendra, entouré de croiseurs de défense qui vous tireront dessus pendant que vous tenterez de détruire le champ de force Quand vous l'aurez détruit, vous pourrez contempler le panorama du système solaire avec les planètes qui y gravitent et on vous offre en prime une vue du prochain champ de bataille où vous allez évoluer (wouah ! Quel effet !)

Les autres scènes sont des combats dans l'espace et dans des concentrations d'astéroïdes, mais en 3D surfaces pleines, avec les ennemis qui se précipitent sur vous et tournent sur eux-mêmes (gulp !). Vous attendent aussi au tournant des tranchées au fond desquelles il vous faudra éviter des barres à laser N'oubliez pas la planète déserte et la planète Lava où des flots de magma giclent dans les airs comme l'eau des fontaines (vous vous souvenez de *Galaxy Force* ?), en gigantesques colonnes - évitez-les à tout prix ! La musique et les bruitages valent le coup (la musique de fond est un bon vieux rock qui s'accorde à merveille avec la frénésie de l'action) Enfin vous gagnerez une vie supplémentaire à 20 000 points (il vous faudra bosser dur pour en arriver là) et vous en aurez bien besoin.

SUPER GRAFX !

Donc, en comparaison, ce nouveau modèle semble tout à fait performant - d'autant plus qu'il est compatible avec le premier Alors pourquoi Nec lance-t-il un nouveau modèle - alors que l'ancien se vend si bien? La réponse réside dans le fait que Sega, et prochainement (c'est eux qui le disent) Nintendo sortiront de nouvelles consoles 16 bits avec des graphismes, des couleurs et des sons nettement supérieurs Nec a essayé de prendre une longueur d'avance en prévision de l'invasion Nintendo et pour faire face à la concurrence de la Sega Mega Drive (actuellement la machine 16 bits numéro un). La nouvelle Nec a tout ce qu'il faut pour réussir : compatibilité avec son prédécesseur - comme on l'a vu plus haut -, bons sons, nombreux sprites (128), et meilleure palette (4096 couleurs). On peut cependant lui reprocher son prix plus élevé - et les difficultés d'adaptation habituelles à un nouveau produit (mais on connaît Nec, et ça ne saurait durer) Car la Sega Mega Drive tient bien sa place - le standard de ses softs crève le plafond La Konix est toujours un cheval noir qui traînasse autour de l'écurie, et la Nintendo 16 bits (Super Famicom) pointe le bout de son nez. La *PC Engine Super Grafx* saura assurer son rang avec l'excellente tenue de ses sprites et ses couleurs superbes - mais attendons les jeux avant de faire une apologie plus complète !

Tony Takoushi




COCO
IL Y A LES CLIENTS COCONUT..
IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...
COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande Armée
75016 PARIS (1) 45 00 69 68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)
COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43 55 63 00
Métro Oberkampf
COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER (1) 67 58 58 68
(FERME LE LUNDI)
COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41
AMSTRAD CPC
COMPILATIONS C/D
EPYX 21 148/188
DOUBLE ACTION 148/188
LES MAITRES NINJA 125/175
LES BARBARES 149/188
8 SUPER CARS 139/188
COIN OP HITS 145/179
12 JEUX FANTASTIQUES 145/188
100 % A D OR 145/188
LES VAINQUEURS 145/188
LA COLLECTION CPC 188/208
LES JUSTICIERS 148/188
OCEAN DYNAMITE 149/139
TAITO COIN OP 138/188
LES BEST O US GOLD 148/188
GAME SET & MATCH 128/139
GAME SET & MATCH 2 188/188
WEST PHASER + PISTOLET 445/345
CRAZY SHOT (POUR PHASER) 145/188
AFTER THE WAR 188/148
ALTERED BEAST 89/148
ARTICFOX 38/38
BOMBER 145/188
BLACK TIGER 38/149
BEACH VOLLEY 88/105
BEVERLY HILL COPS 120/188
BATMAN (LE FILM) 85/145
BARD S TALES 85/85
CYBERBALL 88/148
CORSAIRES 89/148
CHASE HQ 88/145
CABAL 88/149
CARRIER COMMAND 138/188
CHUCK YEAGER 38/138
DEFENDER OF THE CROWN /188
DOUBLE DRAGON 85/149
DRAGON NINJA 88/138
FIGHTING SOCCER 88/148
FORGOTTEN WORLDS 89/148
GREAT COURT 149/188
GAZZA SUPER SOCCER 198/178
GHOULS N GHOSTS 89/149
GALAXY FORCE 89/148
GHOSTBUSTERS 2 99/149
GUNSHIP 188/238
HARD DRIVIN 89/148
HEROES OF THE LANCE 188/239
INDIANA JONES (ARCADE) 85/145
JACK NICKLAUS GOLF 128/188
KNIGHT FORCE 135/175
KICK OFF 138/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE /188
LAST NINJA 2 125/148
L ARCHE DU CPT BLOOD 148/188
MYTH 198/149
MEURTRE A VENISE /188
NINJA SPIRIT 89/149
NINJA WARRIOR 89/149
NEW ZEALAND STORY 88/148
OPERATION THUNDERBOLD 89/149
P 47 85/145
PASSING SHOT 88/149
RAINBOW ISLAND 88/148
RICK DANGEROUS 99/145
SCRAMBLE SPIRIT 88/149
SPIDERMAN 135/175
SUPER WONDERBOY 95/148
STRIDER 88/145
SUFFLEPUCK CAFE /195
SHINOBI 85/145
SILKWORM 95/145
SOCCER MICROPROSE 196/165
TEENAGE QUEEN /198
TENNIS CUP 195/188
TEST DRIVE 2 118/189
TURBO OUT RUN 89/149
THE INTOUCHABLES 89/149
TINTIN SUR LA LUNE 135/198
THE TRAIN 85/98
VIGILANTE 38/148
WILD STREETS 179
XYBOTS 89/149
3D POOL 99/189
COMMODORE 64
COMPILATIONS C/D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE
LASER 225/268
100 % DYNAMITE 145/198
COIN OP HITS 125/158
THRILL TIME GOLD 1 145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1 145/188
THE STORY SO FAR VOL 2 198/198
THE STORY SO FAR VOL 4 168/198
STARWARS TRILOGY 168/185
LES BEST O US GOLD 149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN) 139/189
TAITO COIN OP 125/165
GAME SET & MATCH 129/179
GAME SET & MATCH 2 138/189
AFTER THE WARS 149/188
ACTION FIGHTER 128/189
ALTERED BEAST 148/195
BOMBER 148/265
BLUE ANGELS /138
BATTLECHESS /145
BATMAN (LE FILM) 88/148
BARBARIAN 2 95/145
BARD S TALES 88/95
BARD S TALES 2 /249
BARD S TALES 3 /245
CHAMBERS OF SHAOLIN 148/188
CHASE H Q 38/149
CABAL 95/145
CARRIER COMMAND 189/195
CURSE OF THE AZURE BOND /298
CAVERMAN UGH LYMPIC /188
CHESSMASTER 2000 128/145
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 88/189
DRAGON S WARS /288
DRAGON SPIRIT 120/166
DRAGON NINJA 98/145
FACE OFF /185
FIGHTING SOCCER 145/188
FORGOTTEN WORLDS 88/185
FLIGHT SIMULATOR II NF 498/588
GHOSTBUSTER 2 188/188
GALDRAGONS DOMAIN 118/189
GRAND PRIX CIRCUIT 138/189
GUNSHIP 139/188
HARD DRIVIN 110/159
HEROES OF THE LANCE 128/198
HOSTAGES 168/188
HILLSFAR /228
INDY (ARCADE) 115/189
INTERNATIONAL SOCCER 95/145
KICK OFF 189/195
L ARCHE DU CPT BLOOD 169/139
NINJA WARRIOR 118/188
NEW ZEALAND STORY 88/145
OPERATION THUNDERBOLT 89/149
OIL IMPERIUM /195
P 47 120/149
PASSING SHOT 120/189
POOL OF RADIANCE /269
RAINBOW ISLAND 128/189
RICK DANGEROUS 98/149
RACK EM 95/145
SPACE HARRIER 2 89/149
SPACE ROGUE /265
STRIDER 88/145
STUNTCAR RACER 198/248
SHOOT EM UP CONST KIT 189/248
SPEEDBALL 99/158
SERVE & VOLLEY 95/148
SOCCER (MICROPROSE) 185/228
TURBO OUT RUN 118/158
TUSKER 129/168
THE UNTOUCHABLE 96/145
TEST DRIVE 2 145/185
1 K O 95/145
ULTIMA TRILOGY /298
ULTIMA 5 /325
WINDWALKER /249
WEIRD DREAMS 110/149
WILD STREETS 120/188
3D POOL 98/149
SPECTRUM
COMPILATIONS
WINNERS 188
100 % DYNAMITE 188
EPYX ACTION 188
COIN OP HITS 138
THE STORY SO FAR VOL 4 188
HISTORY IN THE MAKING 249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) 138
LES BEST O US GOLD 149
TAITO COIN OP 175
GOLD SILVER BRONZE 149
TOP 10 COLLECTION 128
GAME SET & MATCH 129
GAME SET & MATCH 2 149
ALTERED BEAST 188
AIRBONE RANGER 128
BATMAN (LE FILM) 138
CABAL 138
CRAZY CARS 2 128
DOUBLE DETENTE 88
DRAGON NINJA 88
DOUBLE DRAGON 38
FORGOTTEN WORLD 89
GUNSHIP 128
HARD DRIVIN 148
INDY (ARCADE) 88
KICK OFF 128
LAST NINJA 2 188
OPERATION THUNDERBOLT 138
OPERATION WOLF 88
PASSING SHOT 118
RUNNING MAN 128
ROBOCOP 88
STRIDER 38
SILKWORM 128
SUPER SCRAMBLE 38
STORMLORD 88
TURBO OUT RUN 128
VIGILANTE 88
ATARI XL/XE
AIRWOLF 95/
ACE OF ACES 95/149
COLOSSUS CHESS 4 0 128/188
GHOSTBUSTERS 85/
GAUNTLET 95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR 95/188
PRO GOLF 88/
SPEED ACE 55/
STEVE DAVIS SNOOKER 98/188
SPACE SHUTTLE 55/
ZYBEX 85/
BALLBLAZER 188 K
BLUE MAX 140 K
CRIME BUSTER 188 K
CHOPLIFTER 150 K
DARK CHAMBERS 188 K
DONKEY KONG 120 K
DONKEY KONG JUNIOR 120 K
DESERT FALCON 188 K
ESTERN FRONT 120 K
EAGLE NEST 190 K
FOOD FIGHT 140 K
FIGHT NIGHT 198 K
FOOTBALL 128 K
FINAL LEGACY 128 K
GALAXIAN 148 K
GATO 188 K
JOUST 128 K
JUNGLE HUNT 128 K
MOON PATROL 120 K
MILLIPEDE 128 K
MIDNIGHT MAGIC 189 K
ONE ON ONE BASKET 198 K
PAC MAN 168 K
RESCUE ON FRACTALUS 188 K
TENNIS 140 K
THUNDERFOX 188 K
PC 1512 & COMPATIBLES
COMPILATIONS
AMERICAN DREAMS 245
EUROPEAN DREAMS 288
FUNBOX 245
LES CLASSIQUES VOL 1 238
LES CLASSIQUES VOL 2 298
WEST PHASER 345
ARMADA 348
AUSTERLITZ 299
A 10 TANK KILLER 345
AMERICAN CIVIL WAR 3 298
BLOCK OUT 348
BOMBER 388
BLOOD MONEY 249
BARBARIAN 2 289
BLUE ANGELS 299
BORODINO 299
BATTLE OF BAITAIN 298
BATTLE CHESS 248
CORSAIRES 248
COLONEL BEQUEST 445
CARRIER COMMAND 345
CURSE OF THE AZURE BOND 345
CHUCK YEAGER 2 0 298
CHESSMASTER 2000 289
DRAGON S LAIR 458
DOUBLE DRAGON 2 845
DRAGON S OF FLAME 298
DRAKKEN 299
EXPLORA 2 296
EUROPEAN SPACE SIMULATOR 279
FEARY TALES ADVENTURE 385
FERRARI FORMULA 1 225
F16 COMBAT PILOT 236
F19 385
FLIGHT SIMULATOR V3 458
SCENERY DISK L UNITÉ 299
GREAT COURT 288
GHOSTBUSTERS 2 328
GOLD OF AMERICAS 288
GRAND PRIX CIRCUIT 288
GUNSHIP 295
HARD DRIVIN 248
HELLRAIDER 228
INDIANAPOLIS 500 285
INDY (ARCADE) 158
INDY (AVENTURE) 298
KNIGHT FORCE 259
LEISURE SUIT LARRY 3 385
MECH WARRIOR 289
MANIAC MANSION 289
M 1 TANK PLATOON 388
MICRO SCRABBLE 265
MICROPROSE SOCCER 248
NORTH & SOUTH 299
OLIVER ET COMPAGNIE 298
OIL IMPERIUM 248
PARIS DAKAR 245
POPULOUS 260
SCENERY POPULOUS 89
PC GLOBE 488
PIRATES 285
ROMMEL 296
RICK DANGEROUS 295
STUNTCAR RACER 299
SWORD OF THE SAMURAI 296
STRIDER 248
STAR VEGA 348
SHERMAN M4 285
SPACE ROGUE 345
STARTREK 5 445
STARGLIDER 2 345
SIM CITY 248
TANGLED TALES 298
TV SPORTS FOOTBALL 298
TEST DRIVE 2 245
ULTIMA 5 298
VETTE 298
WILD LIFE 235
WALL STREET 295
WATERLOO 249
XENON 2 249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS) 245
APPLE 2/
ARKANOID 288
BAD DUDES 295
BATTLE OF NAPOLEON 368
BARD S TALE 295
BARD S TALE 2 295
BARD S TALE 3 295
CURSE OF THE AZURE BONDS 345
COLONIAL CONQUEST 285
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 295
CALIFORNIA GAMES 348
CHESSMASTER 2000 285
CRUSADE IN EUROPE 288
DRAGON WARS 345
DECISION IN THE DESERT 298
FLIGHT SIMULATOR 2 448
KING QUEST 3 288
KARATE CHAMP + KUNG FU MASTER 188
MIGHT AND MAGIC 385
MECH BRIGADE 388
MARBLE MADNESS 238
POOL OF RADIANCE 345
PIRATES 295
ROBOCOP 348
RISK 345
SHOGUN 338
SILENT SERVICE 285
THE HUNT FOR RED OCTOBER 345
TIME OF LORE 345
TEST DRIVE 288
TRIPLE PACK 188
ULTIMA 5 288
VICTORY ROAD 238
WINGS OF FURY 275
APPLE 2 GS
ARKANOID 2 258
BARD S TALES 428
CALIFORNIA GAMES 288
CHESSMASTER 2100 388
DUNGEON MASTER 348
DESTROYER 345
DEFENDER OF THE CROWN 348
GAUNTLET 288
ICE HOCKEY 298
KING QUEST 4 399
LAST NINJA 275
PIRATES 298
PAPERBOY 299
POLICE QUEST 299
SUBBATTLE SIMULMATOR 348
TEST DRIVE 2 338
THE HUNT FOR RED OCTOBER 345
TOMAHAWK 295
THEXDER 299
WORLD TOUR GOLF 388
MACINTOCH
ANCIENT ART OF WAR AT SEA 398
ANCIENT ART OF WAR 349
ARKANOID 348
BALANCE OF POWER 1985 329
CHESSMASTER 2000 388
COLONY 385
DEFENDER OF THE CROWN 345
FLIGHT SIMULATOR 548
GAUNTLET 448
GRAND PRIX CIRCUIT 345
HARRIER STRIKE MISSION 345
MIGHT & MAGIC 498
MEAN 18 398
PIRATES 428
POLICE QUEST 388
PATTON VS ROMMEL 385
SUPER HANG ON 345
SHUFFLEPUCK 389
SPACE QUEST 2 389
TETRIS 345



PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

ATARI STF/STE

COMPILATIONS	
LES JUSTICIERS	246
LES GENS D OR	245
LES VAINQUEURS	256
LES BEST D US GOLD	305
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL 1	160
STORY SO FAR VOL 3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	296
5 STARS	245
WEST PHASES	345
ARTACO	160
AQUANAUT	245
AFTER THE WARS	245
ASTATE	240
ARMADA	285
AUSTERLITZ	289
ALTERED BEAST	149
BATTLE OF BRITAIN	286
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	196
BAD COMPAGNY	249
B A T	306
BOMBER	285
BEVERLY HILLS COR	259
BORODINO	345
BEACH VOLLEY	149
BATMAN (LE FILM)	145
CYBERBALL	190
CORSAIRES	190
CABAL	249
CHESS PLAYER 2150	289
CHAOS STRIKE BACK	189
CHASE H Q	190
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON S BREATH	285
DOUBLE DRAGON 2	195
DARK CENTURY	215
DRAGON S OF FLAME	265
DRAKKEN	319
DRAGON NINJA	199
EXPLORA 3	288
EAGLE S RIDER	245
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
F29	196
FRED	245
FAST LANE	225
FALCON (FRANCAIS)	246
FALCON MISSION	145
FLIGHT SIMULATOR II NF	346
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS N GHOST	195
GREAT CONRT	249
HOT ROD	246
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HOT ROD	245
HARD DRIVIN	166
HILLSFAR	245
IVANHOE	145
INFESTATION	249
INTRUDER	265
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	145
INDY (ADVENTURE)	265

JUMPING JACK SON	225
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	185
KICK OFF EXTRA TIME	140
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	189
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	265
MANIAC MANSION	249
MICROPROSE SOCCER	330
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	196
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	245
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	160
PARIS DAKAR	245
P47	246
PICTIONARY	285
PIRATES	245
POPULOUS	285
SCENERY POPULOUS	40
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	145
RICK DANGEROUS	295
SIM CITY	246
SPACE ACE	445
STRYX	190
SCRAMBLE SPIRIT	220
SUPERCARS	245
SPACE ACE	345
SPACE HARRIER 2	196
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	196
STRIDER	190
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	165
TV SPORT BASKETBALL	296
TOYOTTES	245
TOWER OF BABEL	285
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	160
TV SPORTS FOOTBALL	245
ULTIMA 5	286
WIND WALKER	285
WILD STREETS	295
WATERLOO	290
XENON 2	245
X OUT	165
SERIE BUDGET	
ARTICFOX	90
BARD S TALES	96
ROBO	49
L ARCHE DU CPT BLOOD	40
MACADAM BUMPER	49
MARBLE MADNESS	90
OUT RUN	45
SKYFOX 2	45
TEST DRIVE	99
TNT	96
TURBO GT	96
WORLD CLASS LEADERBOARD	96

AMIGA

MAGNUM 4	295
LES BEST D US GOLD	345
LES VAINQUEURS	285
LES GEN D OR	245
LES JUSTICIERS	246
THRILL TIME PLATINUM 2	230
AREL MAGIC HAMMER	225
AQUANAUT	245
ASTATE	245
AFTER THE WARS	246
ARMADA	345
ALTERED BEAST	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	245
BAD COMPAGNY	245
BOMBER	284
BATTLE SQUADRON	266
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CYBERBALL	246
CORSAIRES	243
CABAL	295
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SHAOLIN	290
CHASE H Q	245
DRAGON S BREATH	290
DRAGON OF FLAME	200
DOUBLE DRAGON 2	165
DRAKKHEN	286
DONGEON MASTER	255
EXPLORA 3	285
F 29	249
FULL METAL PLANET	249
FALCON	285
FALCON MISSION	145
FLIGHT SIMULATOR 2	435
GOLD OF AMERICAS	289
GHOSTBUSTERS 2	288
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	285
HARRICANA	246
HILLSFAR	245
HIGHWAY PATROL 2	295
IVANHOE	249
INFESTATION	245
IRON LORD	200
INDY (AVENTURE)	248
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KRYPTON EGG	289
KICK OFF	185
KICK OFF EXTRA TIME	149
LAST NINJA 2	248
LOST PATROL	246
MAUPITI ISLAND	230
MANIAC MANSION	284
MICROPROSE SOCCER	230
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	160
NORTH AND SOUTH	256
OPERATION THUNDERBOLD	249
PINBALL MAGIC	249

P 47	295
PARIS DAKAR	245
POLICE QUEST	245
ROCK STAR	286
RAINBOW ISLAND	245
RICK DANGEROUS	265
STAR TREK 5	284
SUPERCARS	195
SPACE HARRIER 2	246
SWITCHBLADE	245
STAR FLIGHT	245
SPACE ACE	395
SUPER WONDERBOY	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	246
SHINOBI	249
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	249
TV SPORTS BASKETBALL	296
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
TV SPORTS FOOTBALL	345
ULTIMA 5	295
UN REAL	296
VAUX	245
WILD STREETS	296
X OUT	166
SERIE BUDGET	
ARCHON COLLECTION	119
ARTICFOX	115
BARD S TALES	119
BOBO	45
L ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	49
WORLD TOUR GOLF	115
BIO CHALLENGE	195
BARL	145
MENACE	149
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	165
THE GAME WINTER EDT	146

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3 5	
3 5 SF/DD LES 10	80
3 5 DF/DD LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	80
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	96
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	190
DISQUETTES 5 1/4	
5 1/4 NEUTRES LES 10	39
5 1/4 SF/DD LES 10	59
5 1/4 DF/DD LES 10	49
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	69
DISQUETTES 3 LES 10	149

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4440
520 STE + MONITEUR COULEUR	5440
1040 STE	N C
1040 STF + MONITEUR MONO	N C
1040 STF + MONITEUR COULEUR	N C
MEGA ST1	N C
MEGA ST2	N C
MEGA ST4	N C
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4295
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7295
LECTEUR EXTERNE 3 5 DF	265
LECTEUR EXTERNE 5 1/4	1190
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
IMPRIMANTES	
STAR LC10 COMPLETE	1949
STAR LC10 7 COULEURS	2445
STAR LC 24/10	3280
DIVERS	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	75
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	90
RUBAN COULEUR LC 24/10	65
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI	
PORTFOLIO	2990
ACCESSOIRES	N C
AMIGA	
AMIGA 500	N C
CABLE PERITEL	149
LECTEUR EXTERNE 3 5	395
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	30
QUICKJOY 2	69
QUICKJOY 3	120
SPEEDKING KONIX	106
NAVIGATOR	149
MICRO BLASTER	139
3 WAY WICO	330
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	345
SPEEDKING SEGA	195
CONTROL STICK SEGA	145
SPEEDKING NINTENDO	160
MAX NINTENDO	290
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43 69 83 96

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00

NOM ____
ADRESSE ____

TÉL ____

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature ____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer

Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb.)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS ☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES JEUX VIDEO SONT-ILS NOCIFS ?

LE VERDICT DES EXPERTS

**Sommes-nous des débiles parce que nous aimons les jeux vidéo ?
Devrons-nous bientôt être parqués dans des zoos pour micramaniaques ?
Voici LA réponse - donnée por des scientifiques dont la compétence et l'objectivité ne sauraient être mises en cause.**

En 90, Nintendo à lui seul aura vendu 26 millions de consoles aux Etats-Unis, ce qui signifie que 29% des foyers seront alors equipés par la firme de Kyoto.

Face à cet authentique phenomene de société, plusieurs experts anglo-saxons - et non des moindres - se sont penchés sur la question afin de déterminer si oui ou non les jeux vidéo exercent une influence nocive sur les adolescents.

VIDFOKILLER

Il faut dire que les parents américains avaient quelques raisons de s'angoisser, vu les ravages causés par la Nintendomania.

Rasheed Hall (14 ans) de West Palm Beach en Floride, est par exemple rentré dans les annales pour avoir joué sur la console pendant 48 heures d'affilée. Doug Stanley (40 ans), de Mont Clemens dans le Michigan, a presque déclenché une emeute dans un magasin, suppliant à genoux pour qu'on accepte de lui vendre la dernière cartouche disponible du jeu sur lequel il avait jeté son devolu - déjà retenue et payée par une tierce personne. Pam Kvarta de Hammond dans l'Indiana, a joué sur la console quatre heures par nuit pendant quatre mois consécutifs developpant la première nintendinite de l'histoire.

Beaucoup moins drôle, l'année dernière en Pennsylvanie un garçon de neuf ans - Cameron Kocher - a tué une fillette de sept ans avec un fusil à lunette pour la simple raison qu'elle l'avait battu à *Super Mario Bros*. Il devint ainsi le plus jeune postulant americain à la chaise electrique, une option de jeu non prevue par les programmeurs japonais.

VIDEOPSYCHO

Alors ? Les jeux video rendent-ils fou ? Absolument pas d'après **P. M. Greenfield**, professeur de psychologie à l'Université de Los Angeles et auteur de *L'esprit et les médias : les effets de la télévision, des jeux video et des ordinateurs*. Les résultats de ses travaux indiquent au contraire que les jeux vidéo developpent de nombreuses facultés intellectuelles, parmi lesquelles des réflexes visuels accrus, une meilleure orientation spatiale et l'aptitude à résoudre des problèmes complexes.

Conclusions similaires chez **Brian Sutton-Smith**, professeur de pedagogie à l'université de Pennsylvanie et expert en jeux video. "N'importe quel bon jeu provoque une dependance psychologique, autrement ce n'est pas un bon jeu. Les enfants ont la capacité de tirer la leçon d'une telle experience et d'en sortir avec une maturité plus grande. Chez l'adulte, par contre, c'est souvent la dépendance qui grandit et qui terrasse le sujet." Sutton Smith explique egalement que les jeux vidéo preparent les enfants à vivre dans une société où la maîtrise des ordinateurs est devenu un impératif.

Margaret Shotton - maître de conferences à l'université de Nottingham, défend le même point de vue dans son livre *Les ordinateurs sont-ils une drogue ? Une étude sur la dépendance informatique* où elle analyse avec rigueur le phénomène des "shootés à la micro", arrivant à la conclusion que ce comportement asocial n'est pas consequent à l'utilisation d'un ordinateur, qui, bien au contraire, jouerait en fait un rôle presque thérapeutique. Le prochain dossier de Margaret Shotton ne devrait pas manquer d'interêt puisqu'il aura pour sujet : "pourquoi certaines personnes deviennent-elles hostiles aux ordinateurs ?"

Quant à l'anthropologiste **David Surrey**, du St Peter's College dans le New Jersey, il étudie actuellement l'influence des jeux vidéo sur l'assimilation des immigrés dans la culture americaine.

VIDEOPHTALMO

L'American Optometric Association se met dans la partie avec un rapport aussi officiel que définitif prouvant que les jeux vidéo développent la motricité oculaire ainsi que la coordination main-vision, tout en raccourcissant le temps de réaction visuelle. Comme pour toute chose, l'abus est néanmoins nefaste et entraîne maux de tête et vue brouillée, mais ces symptômes disparaissent très vite. La pratique du Game Boy, ou de tout autre console portable à écran LCD, est donc deconseillée par rapport aux consoles "normales" et aux ordinateurs, puisque la portabilité peut pousser l'enfant à jouer partout et donc sans modération et que l'écran LCD se révele plus fatigant pour les yeux.

Par contre, si un enfant s'obstine à microjouer jusqu'à maestria totale d'un jeu, il faut le laisser faire. Cela s'appelle en psychologie "motivation maîtrisée" et c'est tout à fait benefique.

VIDEOTELE

Quant aux effets de la television sur les jeunes teléspectateurs, c'est une tout autre histoire. Le bilan est beaucoup moins positif, pour cause de passivité et de

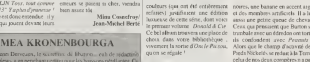


programmes débiles, mais il s agit ici de la telé américaine Citons quand même **Peggy Charren** - présidente d'*Action for children's television* et la plus redoutable adversaire du paysage idiovisuel américain "En comparaison de la télévision, les consoles de jeux peuvent être considérées comme bénignes Je préfère voir un enfant vissé devant un ordinateur qu'en train de regarder *Les griffes de la nuit* '

NDLR . Nous ne voudrions pas contrarier miss Charen, mais Freddy "Les griffes de la nuit" est l'idole des enfants et le fait de jouer aux jeux vidéo n'empêche certes pas d'apprécier les films d'horreur Les griffes de la nuit" a d'ailleurs été adapté sur Nintendo en 88 par LJN Toys, tout comme 'Vendredi 13" Y a plus d'jeunesse '

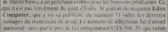
La cause est donc entendue il y a des fous qui jouent devant leurs écrans comme il y en a un peu partout - ni plus ni moins -, les consoles et les ordinateurs ne sont pas en cause Bien au contraire, les jeux placent les jeunes utilisateurs dans un cadre simulatif où priment l'action, la compétitivité, les réflexes et les initiatives ; où sont mises à dure contribution - et donc entraînées - la concentration, la mémoire et les facultés d apprentissage Bref, un excellent entraînement à la vie active qui - malheureusement - ressemble assez souvent à la jungle d un jeu vidéo A la différence près que sur l écran, les erreurs peuvent s'effacer d'un coup de reset Rien que pour cela, les jeux vidéo méritent d être encore longtemps nos compagnons de jeu. La vraie vie, celle ou les erreurs se paient si cher, viendra bien assez tôt

Mina Cosnefroy/
Jean-Michel Berté



MEA KRONENBOURGA

Jean-Henri Derveaux, le secrétaire de libation [illegible] de rédaction de Micro News, a un penchant certain pour les boissons pétillantes Ce qui n est pas forcément du goût d'Eddy le patron du magasin **Eden Computer**, qui a vu sa publicité du numero 31 subir les derniers outrages du traitement de texte Le numero de telephone fut d abord malmené suivi par le prix de la configuration UTS 386 20 qui valait 4000 F de moins en TTC qu en HT ' Reportez vous à la page 65 pour des informations justes et exactes et rappelons les coordonnées d'Eden Computer 102, av du General Michel Bizot, 75012 Paris Tél 43.42.22.50 Sorry Eddy '



MIQUETS, MOUSE & Co

DONALD & Cie
(Zenda Editions)

Tous les enfants du monde sont persuadés que c'est Walt Disney lui-même qui dessine chaque semaine la totalité du *Journal de Mickey* La preuve . il signe tout ' L omniprésente griffe Disney a formé l'image mythique d'un créateur au talent surpuissant A la mort du maître, les kids s'attendaient donc à la disparition du journal et à la mise en bière définitive des Mickey, Donald, Picsou, Géo Trouvetou et autres palmipèdes ou rongeurs disneyiens On ignorait alors que la politique de création anonyme des studios Disney avait jusqu'à présent caché l'existence de grands artistes, qui réalisaient dans l ombre de véritables petits chefs-d'œuvre d'art populaire Parmi eux Carl Barks ' Né en 1901 celui-ci entre chez Walt Disney en 1935 Il travaille d abord aux studios d'animation, puis en 1943 réalise ses premières bandes dessinées, s'attaquant avec brio au remodelage de l œuvre donaldienne ' Créant ou transformant Donald, Riri, Fifi, Loulou, Gontran, Onc Picsou - bref tous les héros qui traversent les aventures de Donald - Au rythme de dix planches par mois pendant vingt-cinq ans, Carl Barks aura dessiné durant sa carrière plus de 3 000 pages composant de 300 à 400 histoires ! Les Editions Zenda rendent un hommage mérité à son génie en lui consacrant une nouvelle collection, intitulée simplement *Walt Disney*, qui paraîtra trois fois l'an La qualité des planches reproduites, les soins apportés à la traduction et aux couleurs (qui ont été entièrement refaites) justifiaient une édition luxueuse de cette série, dont voici le premier volume *Donald & Cie* Ce bel album trouvera une place de choix dans votre bibliothèque . vivement la sortie d'*Oncle Picsou*, qu on se régale !

SEXE ET AMOUR
(Comics USA)

Shary Flenniken est une collaboratrice régulière du *National Lampoon*, célèbre périodique satirique américain Elle marie avec talent le regard du sociologue à celui de l'humoriste Au travers de courtes histoires d'amour, elle nous fait découvrir avec sensibilité une Amérique désorientée par la contestation féministe des années 70 Son trait léger et précis, la qualité et la justesse de ton de ses scénarios font de Flenniken un auteur attachant.

BURTDN & CYB
Loubards des étoiles
(Comics USA)

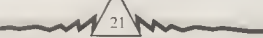
Forton avait crée *Les Pieds Nickelés*, Ortiz et Ségura ont inventé *Burton et Cyb* Burton se présente comme un grand blond affublé d une banane en forme de pomme de terre, une couette et des gros biscoteaux . Cyb (comme cybernétique) est un brun maigre et noueux arborant des lunettes noires, une banane en accent aigu et des membres artificiels Il a lui aussi une petite queue de cheval Ceux qui pensaient que Burton se trimbale avec un édredon ont tort ils confondent avec *Peanuts* Alors que le champ d'activité des Pieds Nickelés se reduit à la Terre, celui de nos deux compères n a pas de limites ! Ce sont des truands interstellaires qui arnaquent à tour de bras et sur toutes les galaxies ! De telles péripéties vont vous permettre de voir du beau monde : humains demeurés ou apathiques, humanoides résignés, robot pensant, protoplasme protéiforme ou simples souris douées de raison *Loubards des étoiles* contient six de leurs aventures De par sa forte teneur en humour, il est particulièrement conseillé aux neurasthéniques Mais attention ! Pas d utilisation prolongée sans l'avis du médecin - sinon risque d'éclatement de la rate !

FLAG N° 1

Disponible essentiellement en librairie au prix de 15 F, cette nouvelle revue trimestrielle de BD (avec couverture de Vuillemin) ravira les nostalgiques de *Métal Hurlant* . Ouin, Jano, Max, Zou, Leconte, Shelton, Emerson, Bénito s'y sont donné rendez-vous

Flag 46, rue Jean-Pierre-Timbaud, 75011 Paris

Les Marc Brothers



NEWS

PERI-FEERIQUE

Après les Golden Oldies, un tour côté hard s'impose. Restez soft, tout cela sera très sweet !

Ah ! Un micro n'en serait pas un sans les morceaux de plastique et les bidouilles électroniques qui constituent la panoplie de tout bon micromaniaque. Vous avez compris bien sûr que je voulais parler des périphériques. On connaît à merveille les joysticks et les imprimantes - mais savez-vous que votre CPC peut parler, piloter des robots, faire un duo avec votre synthe ou encore qu'on peut le gonfler à bloc en lui insufflant une infinité d'extensions mémoire, RAM, lecteurs de disquettes, disques durs etc.

Commençons par le plus important (tout au moins pour les ludicielleux) avec le port joystick, qui peut avoir d'autres applications que sa fonction première - comme par exemple constituer le point d'entrée d'une **souris** ou encore d'un **crayon optique**. Ce dernier fait toutefois pâle mine auprès de celui du TO7. Et ça ne s'arrête pas là. En effet, on peut aussi y connecter des pistolets tels que le **Gunstick**, le **Light Phaser** ou encore le **West Phaser** et se prendre pour Gary Cooper dans *Le train sifflera trois fois*. Ce petit port qui n'a l'air de rien sert aussi de connexion télématique : avec un simple câble, connecté au minitel, vous pourrez télécharger des programmes de diverses provenances. Bien sûr, il ne procure pas tous les avantages de la **RS232C** (interface série) qui elle, permet non seulement de communiquer avec le minitel, mais encore d'échanger des données avec un autre micro doté d'une entrée correspondante (Atari, Amiga, PC etc.). Fantastique ce qu'on peut faire avec un 8 bits, hein?


RS 232C

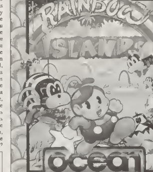
DART SCANNER

Et tout ça pour un prix hors concurrence : de tous les périphériques que nous allons citer, aucun ne dépasse les 1 000 F !

Et la musique ? Ne pas oublier que si l'Amstrad CPC ne casse pas des briques d'un point de vue purement sonore en comparaison des Amiga et autres ST, il dispose comme les autres d'une interface MIDI (il y a trois ans déjà, lors d'un salon, un CPC pilotait un synthé grâce à l'interface *Cheetah*). Cette dernière est accompagnée d'un logiciel semi-professionnel et fournit une initiation simple et peu onéreuse à la musique informatique.

Avec **Technimusique**, on s'est plutôt penché sur les vocalises... Eh oui, le CPC cause – et en bon français ! L'extension la plus évoluée de *Technimusique* permet même, couplée à un synthé, d'apprendre le solfège en étant guidé par la voix du professeur Amstrad. Comme quoi notre bonne vieille machine a des potentialités ignorées.

Après le son, l'image - avec les **scanners** et les **digitaliseurs**. La différence entre les deux réside dans la finesse plus grande du scanner. On ne peut pas tout avoir, ce dernier existe uniquement en noir et blanc, tandis que certains digitaliseurs travaillent en couleur. Il existe deux possibilités en matière de scanners pour le CPC : primo, l'achat du **Dart** (de plus en plus difficile à trouver car il a la réputation de ne marcher que très rarement (jamais de problème pour tant avec moi) et secundo, pour les plus bricoleurs d'entre vous, un scanner maison dont le plan et le logiciel ont été publiés dans de nombreuses revues. En ce qui concerne les digitaliseurs, ils sont également au nombre de deux : l'**Ara** et le **Vidi**. Alors que le premier n'offre qu'une digitalisation en mode 2, le deuxième fonctionne selon les trois modes.



On est loin d'en avoir terminé avec les updates du CPC. Qu'importe-nous y reviendrons lors du prochain numéro. En attendant, pour vous faire patienter, voici les titres des deux jeux les plus marquants du moment : **Rainbow Islands**, d'Ocean et **Pinball Magic**, de Loriciel. Les fanas d'arcade vont vraiment s'éclater en guidant le personnage de *Rainbow Islands* d'arc-en-ciel en arc-en-ciel. Quant à *Pinball Magic*, c'est carrément le délire ! Un peu pauvre en couleurs, certes, mais hyperagréable à jouer.

Saint Cloud de m'avoir bu jusqu'à la lie et à la revoyure !

Capitaine Pixel

FAITES LE BON CHOIX !

Voici un panorama catégoriel de l'univers PC : imprimantes, tableurs, drivers pour Autocad...

Le Top 50, tout le monde connaît ! Mais ce n'est pas ça qui peut aider un utilisateur comme vous ou moi à faire son choix parmi les milliers de logiciels ou matériels disponibles sur PC - tous secteurs confondus. Afin de pallier cette lacune, un hit-parade informatique a été créé par Softsel Computer Products, l'un des plus importants grossistes en micro-informatique dans le monde. Cette "hot-list" est la compilation des meilleures ventes réalisées par Softsel en *hard* et *soft* sur le marché américain. Mois après mois, nous vous citerons les bests dans les quatre catégories suivantes : applications bureautiques, communication et utilitaires, langages et systèmes et, enfin, éducation et récréation.



Comme il fallait s'y attendre, **Wordperfect** de Wordperfect Corp arrive en tête de la catégorie applications bureautiques, devant **Quicken** et **Lotus 1-2-3**. Logiciel ancien et néanmoins très efficace, il est considéré par l'ensemble des professionnels de l'écrit comme un produit de référence. C'est **Spinrite 2** de Gibson Research qui remporte la palme en matière de communication et d'utilitaires, **Windows** de Microsoft pour les langages et systèmes et **Print Shop**, de Broderbund, pour l'education et la récréation. Vous voici donc à même de faire un choix judicieux en ce qui concerne les logiciels. Dans le prochain numéro nous nous attacherons à la partie hard de la "hot-list".

Comme il se doit, Citizen s'y entend lorsqu'il s'agit d'offrir des imprimantes au rapport qualité/prix sans concurrence. C'est le cas de la **Swift 24**, une 24 aiguilles sur laquelle le constructeur fonde de grands espoirs. Avec ses 64 000 exemplaires vendus en Europe depuis septembre 89, la *Swift* constitue une belle référence pour Citizen, nouveau venu sur le terrain des 24 aiguilles. Compatible Epson LQ 850, IBM Proprinter X24 et Nec P6+, cette machine a une vitesse d'impression de 192 cps en mode informatique et 64 cps en mode courrier. Elle dispose d'un nombre appréciable d'accessoires à prix réduit dont l'introducteur feuille à feuille (990 F), le kit couleur (495 F) ou encore l'extension mémoire (160 F). Son coût : 4 440 FHT. Pour tous renseignements, contacter Omnilogic au (1) 40.05.28.00.

VP-Planner de Softissimo, vous connaissez, mais saviez-vous qu'une nouvelle version avait vu le jour ? Il s'agit de **VP-Planner 3D**. Ce tableur, malgré sa parfaite maîtrise de la 3D, utilise moins de 384 Ko. Il peut donc tourner sur n'importe quel PC (512 ou 640 Ko) tout en laissant libre une quantité de place mémoire non négligeable. *VP-Planner 3D* sera disponible en version française courant avril au prix de 2 900 FHT.

Le seul reproche que l'on puisse faire à *Autocad* consiste en une certaine lenteur à exécuter des fonctions classiques telles que *Zoom*, *Pan* ou *Redess*. Pour remédier à cette carence, la société Infoco propose **Lightning Zoom**, un driver ADI en Display List destiné à tous les types de cartes, de la simple EGA au VGA étendu (1024 x 768). Disponible à 2 950 FHT, *Lightning Zoom* multiplie par 20 la rapidité d'exécution des fonctions précitées et donne ainsi aux PC sous Autocad les capacités des stations CAO/DAO les plus performantes.

On n'est jamais trop prudent lorsqu'il s'agit de préserver des informations d'une coupure intempestive d'électricité. Avec le **SP 600** de AGDE, ce problème ne se pose même plus. Cet onduleur extraplat de 600 VA a une autonomie standard de 10 minutes, ce qui laisse largement le temps d'une sauvegarde. Pour plus de renseignements, s'adresser à AGDE (tél. : 74 26.11.51).

Après le pro et le semi-pro, voici la parenthèse jeu que vous attendez tous. Et là, vous n'allez pas être déçu ! En effet, ça faisait longtemps que les simulations de pilotage d'hélico semblaient être passées de mode. Electronic Arts revient à la charge avec **LHX Attack Chopper**, une simulation mettant en scène un hélico ultrasophistiqué : le LHX. Vingt missions figurent au menu, de la destruction de chars ennemis à l'escorte d'un avion allié. Elles vous entraînent dans trois pays au travers de cinq niveaux de difficulté. Les graphismes 3D en 256 couleurs donnent à l'environnement un réalisme surprenant. On s'y croirait !

Abondos

NEWS



CARTE CLUB

JE PAYE 150 F POUR UN AN ET J'AI DROIT A 10% SUR TOUS LES PRIX (SAUF PROMOS) ET 5% SUR LES MACHINES.

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	139
MANETTE INFRAROUGE	299
MANETTE US GOLD	119
MICRO BLASTER	99
MICRO BLASTER TRANSPARENT	99
PROLONG JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	49
QUICKGUN TURBO 6	99
QUICKJOY "JET FIGHTER"	169
QUICKJOY 2	79
QUICKJOY 2 JUNIOR	49
QUICKJOY 3	99
QUICKJOY 5	169
QUICKJOY STICK	59
SPEEDKING KONIX	99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	129
VOLANT CHALLENGER	299
SOURIS ST	199
SOURIS AMIGA	199

SEGA 16 BITS 1990 F

JEUX

349 F
ALEX KIDD

399 F
ALTERED BEAST

449 F
BASEBALL
SOKO BAN
SPACE HARRIER 2

499 F
AFTERBURNER
CURSE
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS N GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN (STYLE WONDER-BOY)
RAMBO 3
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

CONSOLE LYNX (N.C.)

JEUX

449 F
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
CHIPS CHALLENGE
ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS	179
4 STARS COMPILATION	199
4X4 OFF ROAD RACE	199
ACTION SERVICE	199
ALTERED BEAST	245
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	199
AXEL S MAGIC HAMMER	179
BACKLASH	139
BAD CAT	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	249
BEVERLEY HILLS COP	225
BILLIARD SIMULATOR	195
BIVOUAC	190
BLACK TIGER	245
BLOODWYCH	225
BLUEBERRY	195
BOBO	190
BUBBLE BOBBLE	139
BUBBLE GHOST	189
BUTCHER HILL	199
CABAL	239
CALIFORNIA GAMES	190
CARRIER COMMAND	179
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
CHASE HQ	239
CHESS PLAYER 2150	245
COMMANDO	175
COMPILATION ACTION 2.	269
CRASH GARRET	225
CRAZY CARS 2	245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC	219
DEFLEKTOR	199
DIGIPAINT 3	795
DOUBLE DETENTE	219
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON S BREATH	269
DRAGON S LAIR ESCAPE	399
DRILLER	199
EMMANUELLE	179
ENLIGHTMENT	159
EXTRATIME	149
F29	245
FALCON	275
FIRE	235
FOET	265
FREEDOM	179
GAUNTLET2	199
GAZZA S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS N' GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HARD DRIVIN'	185
HEAVY METAL	225
HEROES OF THE LANCE	199
HUMAN KILLING MACHINE	199
INDIAN MISSION	149
INDY ARCADE	195
INDY ADVENTURE	245
INFESTATION	225
INSANITY FLIGHT	189
IVANHOE	245
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KICK OFF	259
KNIGHT FORCE	239
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LED STORM	199
LES BEST D US GOLD	269
LES GEN D OR	245
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	245
LOST PATROL	245
MAGNUM 4	295
MEURTRE A VENISE	195
MINDWINTER	
MISSION ELEVATOR	195
NINJA WARRIORS	190
ONSLAUGHT	190
OPERATION JUPITER	190
OPERATION WOLF	199
PACMANIA	169
PASSAGERS DU VENT 1 & 2	190
PETER PAN	149
P 47	239
PRECIOUS METAL	225
PURPLE SATURN DAY	195
R A C LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	245
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROBOCOP	225
ROCK STAR	245
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
RUN THE GAUNTLET	199
RVF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SHADOW OF THE BEAST	339

200 F DISQUETTES 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

SIDE ARMS	199
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM	249
SUPER HUEY	199
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SUPERCARS	179
SWITCHBLADE	190
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES SUMMER EDITION	259
THE GAMES WINTER EDITION	199
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTRUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WHIRLIWIG	139
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
X-OUT	169

PROMO 90F

COMPUTER HITS
CRASH GARRET
POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

ATARI ST

JEUX

AFRICAN RAIDERS	175
ALTERED BEAST	190
ASTATE	239
ANTAGO	165
BAD CAT	145
BATMAN MOVIE	195
BEACH VOLLEY	190
BEVERLY HILLS COP	249
BILLIARD SIMULATOR	165
BIO-CHALLENGE	165
BLACK TIGER	195
BLOODWICH	229
BUBBLE GHOST	165
CABAL	195
CALIFORNIA GAMES	190
CARDS	159
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ	190
CHESS PLAYER 2150	269
CLASSIQUES 1	249
COMMANDO ELITE	179
CRASH GARRET	245
CRAZY CARS 2	245
CUSTODIAN	195
CYBERNOID	175
DAME GRAND MAITRE	215
DARK CENTURY	255
DARK FUSION	169
DEFLEKTOR	149
DESOLATOR	169
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRILLER	169
ELIMINATOR	169
EMMANUELLE	179
EXPLORA 2	225
EXTRA TIME (KICK OFF)	140
F29	195
FALCON	225
FIRE	235
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
FREEDOM	149
GAZZA'S SUPER SOCCER	245
GHOSTBUSTERS 2	225
GHOULS' N GHOSTS	195
GREMLIN ACTION	295
HARD DRIVIN'	190
HATE	169
HEAVY METAL	190
HEROES OF LANCE	215
HITS DISK VOL	199
INCANTATION	199
INDY ACTION	190
INDY ADVENTURE	235
INFESTATION	235
IVANHOE	195
KICK OFF	245
KNIGHT FORCE	235
KULT	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LES GEN D'OR	245

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE LA MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

LES GUERRIERS	199
LES INCORRUPTIBLES	195
LES JUSTICIERS	245
LES PORTES DU TEMPS	199
LES VAINQUEURS	295
LOMBARD RAC RALLY	225
LOST PATROL	195
MAGNUM 4	295
MANOIR DE MORTEVIELLE	235
MARQUE JAUNE	165
MAUPITI ISLAND	265
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKEY MOUSE	199
MIDWINTER	295
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
MONTE CRISTO	179
NETHERWORLD	169
NINJA WARRIORS	195
OCEAN FIVE STAR	240
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION THUNDERBOLT	235
PACMANIA	175
PAPER BOY	175
PETER PAN	159
PLATOON	169
PREMIERE COLLECTION	275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	225
PURPLE SATURN DAY	199
QIN	199
P 47	245
R-TYPE EXPORT	175
RAINBOW ISLANDS	195
RALLLY CROSS CHALLENGE	265
RENEGADE	199
RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	235
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBI	195
SPACE ACE	395
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	199
SPIDERMAN	265
STAFF X 29	179
STARGLIDER 2	190
STEEL	169
STRIDER	235
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCRAMBLE	169
SUPER WONDER BOY	235
SUPERCARS	195
TANGLE WOOD	175
THE DEEP	195

POUR TROIS PRODUITS ACHETES, 1 GRATUIT DANS LES PROMOS

POUR CINQ LOGICIELS ACHETES 1 MANETTE SURPRISE OFFERTE OU UN TAPIS DE SOURIS !

ATARI ST

JEUX

THE EYE	90
TITAN (VERSION ST/STE)	245
TOWER OF BABEL .	225
TURBO OUTRUN	195
TURLOGH LE RODEUR	145
TWIN LORD	225
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	145
VOYAGEURS DU TEMPS	245
WILD LIFE	195
WILD STREETS	245
XENON 2-MEGABLAST	225
X-OUT	175
ZYNAPS	169

CONSOLE ATARI VCS 2600 490 F AVEC UN JEU CHOISI DANS LES PROMOS

ATARI 2600

JEUX

135 F

ADVENTURE ON GX 12
ARMOR AMBUSH
ASTROBLAST
BASEBALL
BOGEY BLASTER
CARNIVAL
CHESS
COSMIC ARK
DEADLY DISCS
DICE PUZZLE
DONKEY KONG
DRAGSTER
FOOTBALL
FROGS' N FLYS
GLACIER PATROL
GRAND PRIX
HERO
ICE HOCKEY
KEYSTONE KAPERS
LASER GATES
LASERBLAST
LOOK N CHASE
MOUSE TRAP
MR DO
NIGHTSTALKER
PADDLES+BREAKOUT
+WARLORDS
PRIVATE EYE
QUICK STEP
RIDDLE OF SPHYNX
ROCKN N ROPE
SCHTROUMPFS
SKIING
SKY JINKS
SOCCER
SPACE ATTACK
STAR STRIKE
SUBTERRANEA
UNIVERSAL CHAOS
WIZARDS OF WOR
ZAXXON

175 F

BUMP N' JUMP
COMMANDO
DECATHLON
RAMPAGE

ALIMENTATION CONSOLE



BON DE COMMANDE A ENVOYER A BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Carte club N° (10%)	-
Participation aux frais de port et d'emballage	+20F
Précisez cassette ☐ Disk ☐	
Total à payer =	

NOM

ADRESSE

VILLE . CODE POSTAL .

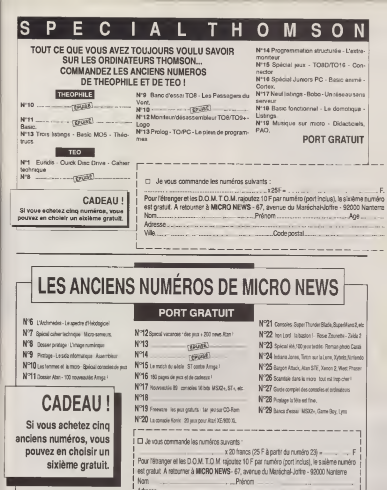
Tél

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR

CADEAU !

ou 5 produits achetés!

Je choisis .



SPECIAL THOMSON
TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !
THEOPHILE
N°10 ÉPUISÉ
N°11 ÉPUISÉ Basic.
N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théotrucs
N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.
N°10 ÉPUISÉ
N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo
N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes
TEO
N°1 Eundis - Quick Disc Drive - Cahier technique
N°8 ÉPUISÉ
N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur
N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector
N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.
N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur
N°18 Basic fonctionnel - Le domotique - Listings
N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.
PORT GRATUIT
CADEAU !
Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.
☐ Je vous commande les numéros suivants :
x 25 F = F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom Prénom Age
Adresse
Ville Code postal
LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS
PORT GRATUIT
N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel
N°7 Spécial cahier technique Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage L'image numérique
N°9 Piratage - Le sida informatique Assembleur
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Special vacances - des jeux + 200 news Atari !
N°13 ÉPUISÉ
N°14 ÉPUISÉ
N°15 Le match du siècle ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 consoles 16 bits MSX2+, ST+, etc.
N°18
N°19 Freeware les jeux gratuits 1er jeu sur CD-Rom
N°20 La console Konix 20 jeux pour Atari XE/800 XL
N°21 Consoles Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc
N°22 Iron Lord la baston ! - Rose Zounette - Zelda 2
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carak
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser
N°26 Scandale dans la micro tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs
N°28 Piratage la fête est finie.
N°29 Bancs d'essai MSX2+, Game Boy, Lynx
CADEAU !
Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.
☐ Je vous commande les numéros suivants :
x 20 francs (25 F à partir du numéro 23) = F
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom Prénom
Adresse
Ville Code postal
Mon ordinateur est un : Age :





TOP

DAVID WOLF SECRET AGENT

His name was Bond, James Bond... Moi c'est Wolf, David... Wolf - pas Vincent ! Activision va transformer votre PC en grand écran.

Musique, séquence prégénérique, présentation des acteurs (des vrais, qui ont posé pour le soft comme pour un roman-photo), il ne manque plus que l'esquimau et le gros type énervant qui grignote du pop-corn croustillant derrière vous !

Un avion ultrasecret a été dérobé par l'organisation terroriste de Vasto, un vrai vilain de cinéma aussi méchant que chauve. C'est vous - David Wolf -, l'agent secret au charme irrésistible (mais si, mais si !) que le gouvernement a chargé de retrouver l'engin. Les scènes se succèdent, les personnages dialoguent, l'intrigue se noue - puis, tout à coup, vous saisissez le joystick et prenez l'action à votre compte. Pas besoin de potasser le manuel, les commandes sont simples et il faut réagir vite. Démonstration : vous tombez en chute libre d'un avion, empruntez en vol le parachute de votre ennemi qui va s'écraser gracieusement 2 000 mètres plus bas. Vous vous posez ensuite sur le toit d'un camion qui entre dans la base ennemie, sautez en marche, pénétrez dans un hangar, récupérez un avion volé, décollez en évitant le tank qui vous barre la route ! Enfin vous prenez de l'altitude pour échapper aux tirs de l'hélicoptère poursuivant et pour conclure, vous vous débarrassez des missiles à tête chercheuse qui vous collent au train (d'atterrissage) en traversant à fond la caisse un hangar grand ouvert - les fans de James Bond auront reconnu au passage la superbe séquence d'ouverture d'*Octopussy*. Voilà, on respire... on reprend son souffle, on se calme... et on refait une partie !

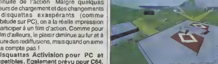
Le jeu se décompose en cinq séquences 3D (deltaplane, parachute, avion, et deux courses de voitures) intégrées à un scénario passionnant - mais les plus impatients





pourront choisir de pratiquer à tout moment l'épreuve de leur choix sans se soucier de la continuité de l'action. Malgré quelques lenteurs de chargement et des changements de disquettes exaspérants (comme d'habitude sur PC), on a la réelle impression de participer à un film d'action. Comme pour un film d'ailleurs, le plaisir diminue au fur et à mesure des rediffusions, mais quand on aime on ne compte pas !

Disquettes Activision pour PC et compatibles. Egalement prévu pour C64. **M.L.**





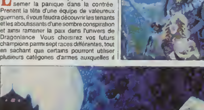
CHAMPIONS OF KRYNN

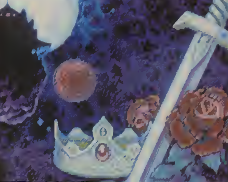
Bienvenue dans le monde de Krynn ! Sous les mœurs étincelantes de cette noble civilisation se planquent bien des arrière-pensées. A vous d'assainir tout cela !

Lors d'une de vos nombreuses errances héroïques, vous allez chercher noise à des monstres maléfiques qui tentent de semer la panique dans la contrée. Prenant la tête d'une équipe de valeureux guerriers, il vous faudra découvrir les tenants et les aboutissants d'une sombre conspiration et ainsi ramener la paix dans l'univers de Dragonlance. Vous choisirez vos futurs champions parmi sept races différentes, tout en sachant que certains pourront utiliser plusieurs catégories d'armes auxquelles il vous faudra les entraîner. Ensuite, vous les équiperez d'objets plus ou moins contondants (et d'armures) afin de vous défendre contre les mauvaises surprises que vous réserve un ennemi toujours supérieur en nombre.









Le journal des aventuriers, bien fourni en anecdotes et autres trouvailles, saura vous guider dans le pays enchanté de Krynn.

Dans cette nouvelle épreuve de la série *Pool of Radiance*, adaptée à partir des règles avancées de *Donjons et Dragons*, vous vivrez d'interminables nuits de plaisir.

Quatre disquettes SSI pour PC et compatibles. Existe également pour Amiga, C64 et Apple 2. **P.G.**



NECRON APTOR QUEST

Le premier mot qui vient à la bouche, c'est beurk ! Mais, comme on m'a appris à tourner sept fois ma langue dans la douche avant de sortir une connerie, j'ai persévéré. Et rebeurk !

De quoi s'agit-il ? D'une aventure - une de plus - qui imite pâlement les richesses de *Kult*. Le scénario, bien que sentant le réchauffé, aurait pu cependant comporter des péripéties intéressantes... Un p'tit mot de l'histoire : sur notre bonne vieille Terra (à l'époque actuelle), un gigantesque chambardement a provoqué l'ouverture d'une porte spatio-temporelle. Des créatures sanguinaires envahissent la planète, à vous donc de stopper l'invasion et de renvoyer ces mécréants dans leur univers. Le jeu se pratique à la souris, une bande d'icônes (?) sur le côté droit de l'écran permet diverses actions : combattre, regarder, parler etc. Les graphismes ne sont pas géniaux, les bruitages quelconques, les rares animations ratées et la doc réduite à sa plus simple expression... en bref... on s'ennuie et on cherche la porte... de sortie.

Disquette 16/32 pour Atari ST. Adaptation prévue sur Amiga. **J.-P.L.**





TOP

CASTLE MASTER

Il eat décharné, il est vicieux et il vous fout une peur bleue. Voua n'suriez jemsis dû vous risquer einsi dens le château du megicien...

Il a surgi complètement á l'improviste Un aigle s fondu du ciel et a emporté votre jumeau vers le château du magicien maltaisant Si vous tenez à la vie de votre frére ou de votre sœur (vous avez le choix entre les deux sexes), il va falloir les sortir de lá

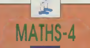
Comme les autres jeux Freescape d'Incentive (*Driller*, *Dark Side* ou *Total eclipse*), *Castle Master* a été conçu pour vous donner l'occasion de faire travailler vos méninges. Car tout autour de la place-forte se trouvant éparpillées des structures énigmatiques et complexes : une cour et quatre tours à plusieurs étages remplies d'entrées cachées, de passages secrets et de mécanismes sophistiqués Il existe plus de 100 lieux différents bourrés d'objets moyenágeux (si vous le souhaitez, vous pouvez essayer un tour de potier ou les soufflets dans la forge, ou méme user de toilettes publiques .)

La collecte de dix pentacles (talismans en forme d'étoile) - et de votre ticket d'entrée pour le donjon lui-méme - constitue le but de votre quête Mais toisonnent aussi trésors, nourriture, boisson et potions magiques qu'il faudra ramasser en chemin. Les clés ont une importance vitale et il faudra vous accrocher pour les trouver - cachées qu'elles sont dans les endroits les plus tordus !

Faites gaffe aux esprits dissimulés dans des pièces closes et des placards - qui ne pensent qu'á vous tomber dessus Un tir bien placé de votre part mettra fin á leur misérable existence

On peut dire en conclusion que le principal apport de *Castle Master* réside dans la gestion des objets. Au lieu de simplement marcher sur un objet ou le détruire, vous pouvez aussi l'employer. Cette souplesse d'utilisation rend les énigmes aussi réalistes que complexes et passionnantes à résoudre. D'autant que ce casse-tête médiéval est doté d'excellents graphismes en 3D et de sons digitalisés !

Disquette Domark pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC, C64 et compatibles PC. K.H.



MATHS-4

Par le Nombre d'Or et le bain d'Archimede réunis, les dieux de l'équation du premier degré trônent dans ce soft pour matheux ! Prévu pour la classe de quatriéme, il passe en revue les opérations sur les nombres relatifs, les équations et inéquations du premier degré, le théoréme de Pythagore, les applications lineaires et le cosinus d'un angle Les littéraires ou les cancres feraient bien d'y jeter un coup d'œil - jamais trop tard pour bien faire La réalisation classique, voire un brin austére, ne laisse pas de place à la dissipation Chaque sujet se divise en plusieurs chapitres et apres un rapide cours, divers exercices sont proposés à la sagacité de l'éléve Une touche "Help" permet à tout moment de se refraîchir la mémoire , on peut également accéder a une calculette trés pratique, quoiqu'un peu encombrante. L'ensemble tient ses promesses, une seule inconnue les éleves refractaires a cette matière seront-ils plus attirés par leur micro que par leur bouquin ? La solution dans quelques années

Disquette Micro C pour Atari ST. Existe egalement pour compatibles PC. Miss Cool





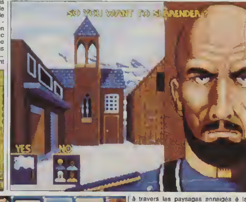
TOP

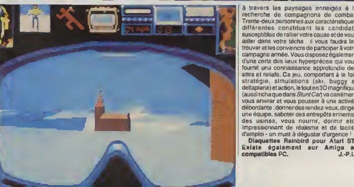
MIDWINTER

Les blancs flocons vont engendrer des haines glacées : tout ce qui tombe du ciel n'est pas bénit. Sur l'île de la dernière chance, essayez de sauver ce qui peut l'être...

D'accord, on vous le fait souvent dans d'autres canards, on vous dit c'est le soft du siècle, le truc ou le bidule d'or, le mégahit de platine doré sur tranche - mais ici ce n'est pas notre truc. La rédaction unanime vous recommande donc chaleureusement ce petit joyau. Ça frappe fort ! Dur, dur pour les suivants de suivre les mêmes traces. En deux mots, c'est géant ...

En route to the future, plus précisément vers les années 2039 : une étrange lumière blanche aperçue au-dessus de la Floride (en fait une météorite) alimente depuis des jours les infos bavardes des télés et radios. Puis un raz de marée atteint la côte Ouest de l'Amérique du Nord et ravage de nombreux continents - les conditions climatiques se dégradent à toute vitesse. En effet, la glace se répand comme une traînée de poudre sur la planète. Pour y échapper, les rescapés de ce cataclysme se réfugient sur une île : Midwinter. Et là les ennuis commencent, car rapidement la population augmente et des rivalités de clan créent un véritable climat de guerre froide. Le capitaine Stark décide d'organiser la résistance, vous allez le guider





à travers les paysages enneigés à la recherche de compagnons de combat. Trente-deux personnes aux caractéristiques différentes constituent les candidats susceptibles de rallier votre cause et de vous aider dans votre tâche : il vous faudra les trouver et les convaincre de participer à votre campagne armée. Vous disposez également d'une carte des lieux hyperprécise qui vous fournit une connaissance approfondie des sites et reliefs. Ce jeu, comportant à la fois stratégie, simulations (ski, buggy et deltaplane) et action, le tout en 3D magnifique (aussi riche que dans *Stunt Car*) va carrément vous arriver et vous pousser à une activité débordante : donner des rendez-vous, diriger une équipe, saboter des entrepôts ennemis, des usines, vous nourrir, dormir etc. Impressionnant de réalisme et de facilité d'emploi - un must à déguster d'urgence !

Disquettes Rainbird pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P.L.



TOP

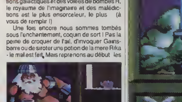
TANGLED TALES

Apprenti sorcier au grand cœur, les choses qui sont derrière les choses menacent de vous dévorer... Sortez vos sorts !

Par Conan et Darty réunis ! On ne vous le dira jamais assez, l'heroic-fantasy constitue une mine d'or pour les aventuriers en chausse-trapes. Loin des déflagrations galactiques et des volées de bombes H, le royaume de l'imaginaire et des malédictions est le plus ensorceleur, le plus ... (à vous de remplir !)

Une fois encore nous sommes tombés sous l'enchantement, coquin de sort ! Pas la peine de croquer de l'ail, d'invoquer Gainsbarre ou de siroter une potion de la mère Rika - le mal est fait. Mais reprenons au début : les amateurs de la saga *Ultima* se retrouveront en pays de connaissance car cette aventure lui ressemble en de nombreux points. La différence principale réside en une plus grande facilité d'utilisation, qui permet aux novices de pénétrer facilement dans cet univers déroutant. Tous les ingrédients propres à ce type d'aventure y figurent : créatures maléfiques, pièges, sorts en tous genres etc. La gestion des icônes se fait comme sans y penser et les graphismes contribuent pour beaucoup à la magie persistante et insistante de ce logiciel. N'oubliez jamais : le Mal est fils !

Disquettes Origin pour compatibles PC.
J.-P.L.





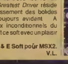


GREATEST DRIVER

Vous connaissiez déjà le principe de *F1-Spirit* : voitures en kit et parcours à gogo. Eh bien, ce soft part du même principe - mis à part le fait que seule la Formule 1 est concernée cette fois, avec tous ses célèbres circuits.

Vous pouvez soit vous entraîner, soit concourir pour le titre de champion du monde. A l'occasion de chaque course, un écran vous présente le tracé de l'épreuve et vous donne un bref aperçu des conditions météo. Une fois qu'on se trouve sur la piste, l'écran s'affiche coupé en deux pour permettre aux compétiteurs (deux évidemment) de se mettre des bâtons dans les roues. On voit sa voiture de dos - ce qui est très agréable -, et des cadrans donnent toutes les indications utiles, y compris l'état général du véhicule. L'animation, plutôt rapide, n'exclut pas une certaine monotonie malgré quelques arrêts au stand, que la route est longue, longue... quand on reste agrippé au joystick pendant des heures ! Le véritable intérêt de *Greatest Driver* réside surtout dans le dépassement des bolides concurrents - pas toujours évident. A conseiller surtout aux inconditionnels du genre, qui accueilleront ce soft avec un plaisir non dissimulé.

Deux disquettes T & E Soft pour MSX2.
V.L.











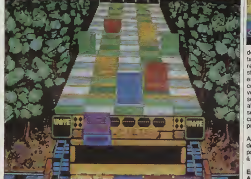
KLAX

Y a-t-il une vie après *Tetris* ? S'il y en a une, elle doit sûrement s'appeler *Klax*...

Voir la borne d'arcade et jouer à la version micro... *Klax* a été développé simultanément dans les deux versions : quand vous en aurez marre de dépenser vos sous dans la machine d'arcade, vous rentrerez à la maison et vous continuerez à jouer.

Des briques de différentes couleurs tombent vers vous sur un tapis roulant. En utilisant une raquette, vous devez les rattraper et les reverser dans un des cinq casiers situés dans le bas de l'écran. Vous marquez un "Klax" à chaque fois que vous alignez trois briques de la même couleur. Vous pouvez de plus former des lignes horizontales, verticales ou même diagonales : un "Klax" diagonal donne plus de points et des bonus sont accordés pour les suites de lignes (d'autres combinaisons gagnantes ne vous seront possibles que dans les niveaux supérieurs). Plus vous progresserez, plus les choses se corseront : des tuiles colorées





de plus en plus nombreuses tomberont du tapis roulant et les cases continueront à se remplir. Là intervient un soupçon de stratégie : quand vous jonglez avec cinq tuiles en même temps, et si vous n'obtenez pas celle de la couleur compatible, renvoyez-les vers le haut de l'écran afin d'avoir quelques secondes de répit. Deux manœuvres risquent alors de vous faire perdre : laisser les casiers se remplir ou lâcher trop de briques. Attention, car aux niveaux les plus élevés, vous n'aurez pratiquement plus droit à l'erreur.

Une partie de *Klax* et vous êtes accros ! Après avoir tâté de la raquette, plus moyen de décrocher du jeu. Donc ne commencez pas une partie si vous avez un travail important à accomplir, il risque de rester en plan !

Disquette Domark pour Atari ST. Egalement disponible pour Amiga, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. K.H.



TOP

DYNAMIC DEBUGGER

Tourmenté par les abeilles ? Persécuté par les fourmis ? Gazez ces parasites dans une bouffonnerie d'Imageworks noyée dans le DDT...

ShoggleWaggle ! Si vous pensez qu'une planète avec un nom pareil a plus que sa dose quotidienne de problèmes, vous avez foutrement raison. Dans ce monde sauvage et délirant inspiré des cartoons, tout le monde s'agite frénétiquement, chassant les mouches à grand renfort de gestes et se rue dans tous les coins - une bombe aérosol "protection de la couche d'ozone" à la main. Y a pas de lézard : le lieu est infesté d'immondes insectes... de taille humaine qui n'arrêtent pas d'exciter les animaux à fourrure et les innombrables autres parasites. Les exterminer constitue donc une part essentielle de la vie de tous les jours.

Pas étonnant donc que le métier le mieux rémunéré pour un jeune ShoggleWaggler soit l'exercice de la désinsectisation. Toute personne capable de devenir un Dynamic Debugger patenté en passant les dix niveaux de l'examen final aura fortune assurée.

Chacun des dix niveaux - tous très beaux et un peu dans le style des *Super Mario Brothers* - se présente selon un scrolling horizontal et se divise en un certain nombre de secteurs. En sautant de plate-forme en



MECH WARRIOR

Au vingt-quatrième siècle, voici que les guerres sont livrées par des robots colossaux actionnés par les humains - des véhicules mécaniques d'une puissance incomparable, les successeurs naturels des tanks !

Vous incarnez un mercenaire dont le seul but est de se remplir les poches en bossant pour les différentes factions présentes dans le système solaire. Quand vous aurez choisi votre premier contrat, vous allez disposer d'un mech standard et d'une petite somme d'argent. Avant de commencer et entre chaque mission, vous aurez la possibilité d'aller au supermarché pour vendre votre machine, acheter davantage de mechs, augmenter vos réserves de munitions ou réparer les dommages survenus.

Les affrontements, extrêmement bien réalisés, se déroulent de façon captivante : vues aériennes du champ de bataille, plusieurs zooms optionnels, une large sélection d'armes et la possibilité de donner des ordres à tous les membres de l'équipe. Avec un nombre important de missions, une excellente présentation et une grande variété de possibilités, la durée de vie de ce soft s'étalera sans problème dans le temps.

La seule chose regrettable est l'absence d'une option fournissant une représentation graphique vectorielle. Car si vous jouez sur un PC de faible puissance, l'action se révèle un peu trop lente et enlève un soupçon d'intérêt.

Disquette Activision pour PC et compatibles. **K.H.**

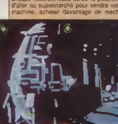






plate-forme, vous allez devoir flinguer autant d'insectes que possible (sans vous faire piquer vous-même, équipé que vous êtes du matériel propre au parfait petit bourreau d'insectes, qui comprend de nombreux instruments variés). Vous disposez en effet d'un aspirateur surpuissant, d'un vaporisateur de DTT, d'une batterie et d'une bouteille de champagne explosive cachetée de bouchons terriblement dangereux.

Imageworks nous promet une foule d'invertébrés rigolos pleins d'humour et un scrolling bidirectionnel très doux. La version Amiga sera également l'un des premiers jeux à utiliser le mode graphique HAM - avec plus de 4 000 couleurs différentes disponibles à l'écran. Si vous êtes un fan des jeux de plate-forme, ne ratez pas l'occasion, mais faites gaffe aux saloperies rampantes !

Disquette Imageworks pour Amiga. Sera également disponible pour Atari ST, C64 et compatibles PC. K.H.



CLOUD KINGDOMS

Prenez une larme de *Quedex*, ajoutez deux gouttes d'*Incredible Shrinking Sphere*, jetez-y quelques éléments de flipper, secouez bien, assaisonnez et vous obtenez *Cloud Kingdoms*, extraordinaire jeu de balle. Dans les différents tableaux (vus du dessus), vous n'aurez qu'un seul objectif : ramasser tous les diamants aussi vite que possible. Et cela sans tomber dans les trappes, sans être aspiré par les trous noirs ou être noyé dans une mare d'acide. A noter que les bumpers vous éjectent, que la glace vous met hors course ou que les collisions avec les boules de billard pompent votre énergie. La collecte de bonus vous fera gagner des chaussures montées sur ressorts, des ailes provisoires et des boucliers d'invicibilité. Si après tout ça, vous voulez encore des points supplémentaires, d'autres bonus - comme des fruits ou des trésors - vous seront offerts. A cela s'ajoute une structure de jeu en forme de farce, adorable, craquante et très jouable, mais qui requiert pas mal de dextérité. Même si l'action se révèle difficile, 32 niveaux de balles qui pètent le feu (une quinzaine sur C64), n'arriveront pas à satisfaire votre faim.

Disquette Logotron pour Amiga. Egalement disponible pour Atari ST, C64, PC et compatibles. K.H.







Acquérir une sereine maîtrise de soi - but ultime des arts martiaux - vous conduira tout droit aux bonheurs de *Windwalker*...

Oyez, braves gens - car voici venir en vos humbles micros la suite tant attendue de *Mœbius*, qui fit passer tant de noires nuits blanches aux aventuriers qui s'acharnaient à résoudre l'énigme de l'Orbe Maléfique. En ce coffret Origin(el) vous attendent deux stylisés livrets que l'on se doit de parcourir patiemment afin de goûter aux joies de l'Inconnu. Neveu chéri de la Rosée Combattante, vous voilà transformé en authentique moine et projeté au cœur même de la Chine ancestrale. Vous n'aurez rien de plus pressé que de libérer l'île de Khantum (infestée de pirates) tout en sauvant et ressuscitant au passage le Fils du Ciel et sa régulière, retenus prisonniers en leur forteresse impériale.

Comme précédemment dans *Mœbius*, vous devrez vous préparer au combat grâce aux enseignements de votre maître spirituel ès arts martiaux - de manière à n'être point dépourvu face à vos impitoyables adversaires.

Windwalker est en définitive un cocktail savamment dosé de jeu d'aventure aux multiples facettes et d'affrontements dans les règles de l'art. Et son Livre des Changements saura influencer dans un sens favorable la réussite de votre entreprise.

Disquette Origin pour PC et compatibles. Existe également pour ST, Amiga, C64 et Apple 2. P.G.









Le simulateur de vol guerrier des salles d'arcade enfin chez vous !

Le jeu n'a pas perdu de sa mobilité et la retranscription a été bien reproduite - dotée d'une musique de fond doublant intelligemment les effets sonores. Bien sûr, pour ne priver personne, tous les modes graphiques sont disponibles, sans que pour autant l'action se retrouve plus saccadée avec une machine lente en vitesse d'horloge. Allez, tous à vos zincs - c'est ma tournée !!!

Disquettes Sega pour PC et compatibles. Existe également sur ST, Amiga et Amstrad CPC. P.G.





TOP

AFTER THE WAR

Chauds les marrons, chaude ! Châtaignes, pruneaux, pains, pêches, et autres pissenlits de saison au menu de cette castagne futuriste !

Manhattan, an 2019 (merde, c'est pour bientôt !) à la suite d'une guerre nucléaire, la surface de la Terre - irradiée - se retrouve peuplée de hordes barbares ultraviolentes prêtes à tout pour un morceau de viande ou un 45 tours de Van Halen...

Ici, pas d'invasion extraterrestre à repousser, pas de princesse à sauver. Votre seul et unique but va être de courir mettre vos petites fesses à l'abri des intempéries radioactives en atteignant le plus tôt possible une plate-forme de lancement qui vous permettra une échappée vers des creux vachement plus cléments. Mais évidemment, le chemin de votre fuite s'embouteille de punks agressifs, de costauds grassouillets armés de chaînes de vélo, de clebs aux crocs acérés, de représentants des forces du désordre en uniforme et autres malfaisants... Heureusement, vous pouvez retarder les effets dévastateurs des radiations en











récupérant des bonus représentés sous forme de réveils et remonter votre niveau d'énergie en buvant devinez quoi - du Coca-Cola ! Ce qui vous donne une idée du niveau de barbarie de ce monde apocalyptique... Les superbes décors de ce "frit'em up" à scrolling horizontal restituent parfaitement l'ambiance glauque des films genre *New York 1997*. La qualité du jeu se rapproche de celle d'une borne d'arcade et le niveau de difficulté est savamment dosé.

La deuxième partie du jeu, qui se déroule dans les couloirs du métro, se révèle moins excitante que la première. Là, plus de coups bas ni d'escalades d'un étage à l'autre : vous êtes simplement équipé d'une mitrailleuse qu'il vous suffit d'orienter dans la direction de vos adversaires. Malgré tout, le plaisir de cogner reste le même et on finit par se demander si on aurait pas, par hasard, une légère inclination à la violence... Kest'a toi ?

Disquettes Dynamic pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, C64, CPC et Spectrum. M.L.



TOP

ROCK STAR

Marouani de banlieue, découvreurs de talents qui cherchez désespérément une bête de scène, voilà l'occase de vous défouler sans trop de risques !

Rien que le concept de jeu, véritablement novateur, mérite les louanges des amateurs de micro et de rock. Vous êtes un jeune "talent scout" fraîchement débarqué dans le monde cruel et retors du showbiz. L'enjeu de votre carrière : mener au firmament la ou les stars de votre écurie. Vous disposez d'un fichier d'adresses, d'un



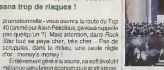
petit pécule et d'une cassette laissés par le célèbre Oncle Jones, qui vient de prendre une retraite bien méritée et qui va guider vos premiers pas de ses conseils avisés. Vous allez en avoir besoin car il est très dur de se frayer un chemin dans la jungle du spectacle. Gaffe, on vous fera pas de cadeaux ! Après avoir engagé un massacreur de notes prometteur, vous allez lui faire gravir tous les échelons jusqu'à la consécration internationale. Un petit tour en studio pour l'enregistrement du premier 45, l'organisation du premier concert (de la première galère...), tout cela - agrémenté d'un tournage vidéo (si vous en avez les moyens !) et d'une campagne



promotionnelle - vous ouvrira la route du Top 40 (animé par Alain Peticlous, ça vous rappelle pas quelqu'un ?). Mais attention, dans *Rock Star* tout se paye cher, très cher... Pas de scrupules, dans le milieu, une seule règle d'or : money's money !

Entièrement géré à la souris, ce soft évolutif mélange simulation économique et stratégie. L'intérêt se trouve encore renforcé par la présence de phases d'action : en studio ou en concert vous allez vous éclater aux manettes de la table de mixage. Les graphismes, digitalisés ou pas, sont superbes. Et en guise de cerise sur le gâteau, le jeu comporte une cassette audio des chansons du jeu. Pas de doute, it's only rock and roll !

Disquettes Infomedia pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST. **A.N.**





BEACH STORE

Beach Store est un logiciel d'apprentissage de l'anglais qui s'adresse à toute personne possédant au moins quelques notions élémentaires de la langue : ce qui situe la barre grosso-modo à la hauteur d'une classe de troisième ou équivaut à 200 heures de cours. L'originalité vient du scénario : en effet vous allez vous retrouver gérant d'une boutique située sur une plage d'Angleterre. A vous de vous débrouiller pour faire face à la vie quotidienne. Vous devrez exploiter avec discernement votre stock de produits (coca, ice-cream, tea etc.), prendre connaissance de la météo et des nouvelles. Bien entendu vous allez dialoguer avec vos clients, utiliser le vocabulaire courant et devoir pratiquer les modaux (must, can ou may). Le soir venu, selon vos ventes, le patron vous gardera ou vous renverra en France. Bien réalisé, ce logiciel possède en prime un dico assez complet et un éditeur de questionnaires. Can I have a sandwich, boss ?

Disquettes Hatier pour Atari ST.

Miss Cool




LA SIMULATION EXTRÊME
HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME...
BEST OF
SUIVEZ EN DIRECT SUR TF 1
LES ETAPES DU RAID :
- MINUIT SPORT Les 22/01 • 29/01
5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
FORMULE SPORT Les 27/01 • 3/02
10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
AUTO MOTO Les 28/01 • 4/02
11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUAIA Les 24/02 et 3/03
ET QUOTIDIENNEMENT DU
23/02 AU 10/03
Dans le Journal de 13 h 00
Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)
LE JEU DU RAID HARRICANA
DISPONIBLE SUR : AMIGA - AMSTRAD CPC ATARI ST - IBM PC & Comp
DE 149 Frs A 249 Frs SELON ORDINATEUR
GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :
5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés
20 sacs de sport LORICIEL !
LORICIEL
HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
fnac
CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F



TOP

RAINBOW ISLANDS

Des îles paradisiaques et mystérieuses où deux petits baigneurs triomphent de toutes les embûches...

Ouf, il était temps ! La suite tant attendue de *Bubble Bobble* débarque enfin sur nos micros. Et vous allez être comblés au-delà de vos espérances les plus folles. Plus prenant y'a pas ! On s'envoie un petit verre, comme ça pour voir - et c'est la bouteille qui y passe... Du coup, on se prend à regretter les semaines et les mois de retard, suite à quelques tracasseries contractuelles.



Passons rapidement sur le scénario - pas très consistant ! Il s'agit d'atteindre le sommet des sept îles d'un archipel en escaladant des plates-formes ou en créant des arcs-en-ciel. Chacune de ces terres émergées abrite son cortège de monstres bizarroïdes et délirants, de bonus (en forme de friandises) et de salles cachées. Attention : il faudra faire vite, car la marée ne tarde pas à tout recouvrir quand vous flânez en route. *Rainbow Islands* est un jeu d'une richesse infinie. A chaque partie, on est saisi d'un émerveillement toujours renouvelé. Impossible à nos deux larrons juvéniles de décrocher - la jouabilité de cet univers proche du dessin animé, excellente, et la présence d'une option "continue" permettent d'aller très loin dans l'exploration. Entrer dans le monde attendrissant de Bub et Bob vous fera retomber en enfance. Bon sang, que c'est agréable !

Disquette Ocean pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, C64, Spectrum et Amstrad CPC. **A.N.**



DECLIC LECTURE

Les petits lecteurs vont bientôt pouvoir lire Micro News sans l'aide de leur papa. Ce logiciel se propose de les guider dans l'apprentissage de la lecture et de leur permettre de goûter aux joies du "savoir-lire". Il s'adresse en priorité aux élèves de CP et se veut un accompagnateur de leurs progrès ou de leurs difficultés. Neuf programmes sont intégrés dans cette méthode, qui peuvent être utilisés de façon indépendante ou ensemble afin de suivre au plus près la progression de l'enfant. L'ensemble se présente comme une série d'exercices intéressant les lettres, les mots, les sons composés, les syllabes, les phrases ou des textes simples. Par exemple, on devra retrouver des mots communs à deux phrases, les sélectionner et ainsi recréer une nouvelle version. Après chaque séquence éducative, une révision globale est proposée afin de mesurer les acquis. La réalisation se révèle à mon goût trop sage - un petit brin de gaieté n'aurait pas été de trop pour retenir l'attention du lecteur apprenti. Cela mis à part l'ensemble respire le sérieux et bénéficie de la caution d'un psychologue scolaire et d'un enseignant, alors...

Disquette Micro-C pour Amstrad CPC.
Miss Cool

VENT DE REVOLTE (SUITE)

Rosie se décarcasse pour les accros et vous avez les yeux plus grands que le ventre ! Vous ne m'aimez donc plus ?

SATYRE ESCROC ?

Chère Rosie,

Je t'écris pour te parler de la rubrique "Blagues à part" qui, je pense, devrait s'appeler "Attrape-nigauds". Ça fait six mois que je t'envoie des blagues et elles passent toujours sous un autre nom. Que fait Eric Satyre ? J'ai un ami qui a le même problème dans "Top Secret" pour Nintendo. Alors vous pouvez toujours offrir des jeux si personne ne les gagne !

P.S. : En espérant que ma lettre soit publiée (pour voir votre honnêteté), mais faut pas rêver...

(Thierry Jouin, Angers)

Pauvre Eric, il va encore falloir que j'aille le consoler...

Il n'y a aucun trucage dans Micro News (précisons pour les naïfs que les photos du couple Ceausescu, de Drucker, Lahaye, Nicoletta etc. - dans le numéro 29 - étaient toutes authentiques, *of course*) et Eric Satyre a bien d'autres chattes à fouetter que de falsifier des noms d'auteurs de *Top Secret* ou de blagues ! De plus les jeux gagnés sont offerts par les éditeurs. L'explication est simple : nous recevons souvent les mêmes blagues envoyées par des lecteurs différents et, bien évidemment, nous ne les publions qu'une fois. Même chose pour la rubrique *Top Secret* - surtout pour Nintendo où nous pourrions remplir un numéro entier avec les seules solutions de *Super Mario*. Pour en revenir aux blagues, nous recevons tellement de lettres que nous ne pouvons les passer toutes. Il faut donc vous armer de patience. Quant à parler de rêves, bien sûr qu'il faut rêver, et nous sommes là pour vous y aider !

RÊVE ALSACIEN

Longue vie à Micro News ! J'aurais plusieurs questions à te poser. Est-il possible de brancher deux moniteurs sur mon C64 et cela est-il avantageux ? J'aimerais savoir s'il existe un logiciel de traitement de texte sur C64. Combien vaut-il ? Est-il pratique ? Où peut-on se le procurer ? Je trouve votre journal super, sauf les Bons Plans, il n'y en a pas assez dans ma région - l'Alsace.

(Noël Sébastien, Epfig)

Cher Noël, je ne vois pas bien où tu veux en venir avec tes deux moniteurs. S'il existe des jeux qui nécessitent deux écrans, ils doivent être rarissimes. Pour tous les autres, l'ajout d'un moniteur supplémentaire ne te sera d'aucune utilité. En ce qui concerne le traitement de texte, il en existe un véritablement bien conçu. Il s'agit de **Geowrite**, de Berkeley Softwork. Le problème, c'est que ce logiciel n'est pas disponible en France et qu'il faut obligatoirement passer par les Etats-Unis pour l'obtenir. Adresse-toi à **Berkeley Softwork**, 2150, Shattuck Avenue, Berkeley, Californie 94704.

Les *Bons Plans* apparaîtront désormais de façon ponctuelle dans les news, suivant les initiatives des revendeurs. Il n'y a pas beaucoup d'annonceurs alsaciens dans Micro News, mais tu peux toujours commander par correspondance.

AMIGA >= MSX2+ ?

Soyons sérieux ! Sachez que j'en ai plus qu'assez (ah que ouais !) de voir tous les journaux rabâcher toujours la même chose à propos des quatre voies de l'Amiga. Le pire, c'est Samouraï Micro qui compare l'Amiga et ses 4 voies au MSX2+ avec ses 11 voies en précisant que le premier fait pâle figure par rapport au second. Si vous n'êtes pas au courant, il existe depuis près de trois mois une nouvelle version du Soundtracker (logiciel de musique bien connu des pirates) qui le dote de 4 voies supplémentaires, à savoir 8 voies au total. Ce qui ramène l'écart à 3 voies et non plus 7. J'admets cependant que l'avantage reste au MSX2+, mais de là à dire que l'Amiga est ridicule, y'a une marge. Entre parenthèses, il est bizarre que le logiciel cité plus haut n'ait pas été annoncé à la commercialisation.

(Stéphane)

Mon bon Stéphane, j'ai comme l'impression que notre Samouraï national t'a quelque peu choqué. Bien qu'il soit du genre à préférer se faire hara-kiri plutôt que de présenter ses excuses, je prends sur moi pour te dire qu'il n'était pas dans ses intentions de froisser ton amour-propre. Simplement, il a une manière bien à lui de défendre son bifteck.

Quant à la commercialisation du *Soundtracker* nouvelle mouture, je crains bien qu'il ne faille pas trop y compter. Développé initialement par et pour des pirates, ce logiciel a acquis au fil des années une renommée largement méritée auprès des musicos sur Amiga. Néanmoins, aux dernières nouvelles, sa distribution officielle n'est toujours pas envisagée.

JE CRAQUE POUR ZAC !

J'ai un immense problème ! Ça fait deux mois que je cherche Zac Mac Kracken de Lucas Film pour Atari ST et je ne le trouve nulle part. Aussi, je vous demande de m'aider. Si je parviens à l'obtenir grâce à vous, mon rêve sera enfin réalisé.

(Nicolai Moldoveanu, Monte-Carlo)

Bizarre bizarre, un classique de ce niveau qui disparaît des bonnes crèmeries, ce n'est pas normal. Quoi qu'il en soit, il existe toujours une solution et la plus simple qui me vienne à l'esprit consiste à le commander par correspondance en faisant appel, par exemple, à Coconut en téléphonant au 43 55 63 00 à Paris ou 67 58 58 88 à Montpellier. Good luck !


Micro NEWS
ESCAPE FROM HELL



SUR UN NERF DE MICROPRO...

Après la chirurgie, la neuropsychiatrie ! Nicos fait courir son scanner le long des circuits nerveux des complexes Z80, 68000, 8088 etc.

Bon nombre d'entre nous possèdent aujourd'hui des ordinateurs à base de microprocesseurs 8 bits (Amstrad - Z80, Thomson - 6809, Commodore 64 - 6510, PC - 8088) ou 16 bits (Amiga, Atari - 68000, PC AT- 80286, 80388). Pour tous ceux qui ne comprennent pas encore ce qu'est un bit ou un microprocesseur, qu'ils se reportent aux épisodes précédents, ce n'est que du pur, du bon et c'est garanti sans anesthésiant

Penchons-nous donc sur le fonctionnement interne de ces petites bestioles, en commençant par la fin les microprocesseurs 16 bits et plus particulièrement le 68000 cher à nos Atatristes et Amigéteux !

En fait, le 68000 (ou MC 68000) est un processeur fabriqué par la société américaine Motorola On le nomme également 16 bits - plus précisèment 16/32 bits (un bus de données de 16 bits, mais le 68000 peut gérer des données de 32 bits).

Comme on peut le voir sur le schéma 1 1, notre puce se présente sous la forme d'un boîtier pourvu de 64 broches, dites aussi pattes ou "pins" pour les puristes de l'anglais (attention, ce mot n'est pas interdit au moins de 18 ans.). Le nombre de broches élevé est

Figure 1 1 Les signaux du MC 68000

Figure 1 2 Les fonctions du MC 68000

dû au fait que le bus de données et celui des adresses se trouvent séparés (pas de multiplexage) et que ce microprocesseur possède un jeu de signaux très complet

COMMENT "BRANCHER" UNE PUCE

Les entrées et sorties du MC 68000 peuvent être regroupées par fonctions comme le montre le schéma 1.2.

En fait, on a trois catégories de signaux :
- les alimentations et l'horloge,
- les bus de données et d'adresses,
- les signaux de contrôle eux-mêmes, subdivisés en six groupes Observons d'un peu plus près ces signaux

Les alimentations VCC(2) et GND(2)

Notre puce doit s'alimenter pour vivre et non vivre pour s'alimenter (tiens, ça me rappelle quelque chose .) Le MC 68000 nécessite une alimentation unique et équilibrée à base de 5 volts - recommendée, il faut le dire, par de nombreux eleveurs. On note que les broches *VCC* et *GND* sont au nombre de deux, afin de subvenir aux alimentations des boîtiers externes qui n'hésitent pas à bouffer au même râtelier. La distance entre le "puce" (à l'intérieur du boîtier) et les broches terminales de ce boîtier comporte un certain nombre de circonvolutions et entraîne donc des pertes d'énergie On peut pallier ce handicap en disposant deux broches similaires placées symètriquement - qui faciliteront le raccordement avec les boîtiers externes

L'horloge CLK

L'entrée horloge qui cadence les signaux électriques à l'intérieur du MC 68000 doit être un signal compatible TTL et symétrique, qui va être utilisé par le microprocesseur pour générer les horloges internes indispensables On rappellera aux couche-tôt que le TTL constitue une norme de régulation de courant électrique très utilisée en micro-électronique

La fréquence minimale de ce signal est de 2 MHz - mais suivant les versions du MC 68000, il peut atteindre 12,5 MHz Les possesseurs d'Amiga 500 et d'Atari ST/STE ont des MC 68000 L8, c'est-à-dire des bidules dont l'horloge est cadencée à 8 MHz

Le bus de données D0 à D15

C'est un bus 16 bits, bidirectionnel, à trois états, qui peut transférer des données sur des longueurs de 8 ou 16 bits.

Le bus d'adresses A1 à A23

C'est un bus 23 bits, unidirectionnel, 3 états, capable d'adresser 8 mégamots (224) de données soit 16 Méga-octets (16 Mo = 8 mégamots de 2 octets = 8 mégamots de 16 bits) Cela dit, un mystère subsiste pourquoi ce bus n'a-t-il pas de bit A0 ? Eh bien, tout simplement parce que ce bit se trouve remplacé par deux signaux, **UDS** (Upper Data Strobe) et **LDS** (Lower Data Strobe), générés par le MC 68000 en fonction du type des données adressées.

Signaux de contrôle des bus en mode asynchrone AS, R/W, UDS, LDS, DTACK...

Ce mode asynchrone signifie que le microprocesseur, après avoir fait une demande de transfert de données à un organe externe, attend une réponse de cet organe - avec lequel il va travailler Le processeur suit alors la vitesse du périphérique ou de la mémoire avec lesquels il dialogue.

AS : Address Strobe/Validation d'adresse, ce signal indique qu'il y a une adresse valide sur le bus

R/W : Read/Write/Lecture/Ecriture, ce signal définit le type de transfert sur le bus de données comme étant une lecture ou une écriture.

(A suivre)



TOP

DRAGON'S LAIR

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE



Le grand Dirk, frais émoulu de *Dragon's Lair*, reprend du service comme pourfendeur des forces du Mal !

On fait les poubelles, on retrouve 20 scènes qu'on n'avait pas pu caser dans la première version de *Dragon's Lair*, on tasse tout ça sur cinq disquettes, et c'est reparti ! On ajoute aussi deux ou trois options facultatives, dont la plus intéressante est constituée par une petite flèche au bas de l'ecran - qui vous indique quelle action effectuer et à quel moment. Ce qui enlève au jeu une grande partie de son intérêt, mais possède l'avantage de donner au soft sa véritable dimension : celle d'une superbe démo.







Evidement, variété et mouvements ne manquent pas : Dirk se bat contre des lézards et des épées ensorcelées, évite de justesse trappes et éboulements, tente de dompter un étrange cheval mécanique, et se balance au bout de lianes enflammées - comme le premier Tarzan venu. L'avant-dernier niveau se déroule au coeur d'un labyrinthe immense dans lequel la petite flèche indicatrice s'affole, et ne vous fournit plus aucun secours. Et impossible de faire un plan des lieux car l'affichage des salles semble plutôt aléatoire... Il ne vous reste plus qu'à attendre sagement avec nous le *Top Secret* qui vous permettra d'échapper à ce foutoir. M'est avis que si personne n'envoie la solution, on risque d'être nombreux à croupir ici pour longtemps.

Malgré des graphismes et une animation toujours aussi surprenants, on ressent l'étrange impression que le logiciel a été un peu bâclé car tout cela est loin d'atteindre la perfection de *Space Ace*. En outre les programmeurs n'ont pas hésité à répéter

certaines scènes, en se contentant d'en inverser les images (la flamme qui était à gauche passe à droite etc.) - ce qui frôle quasiment l'escroquerie.

Comme ses prédécesseurs, ce soft relève du luxe : à voir chez un copain, mais pas forcément à acheter.

Disquettes Entertainment Software pour Amiga. **M.L.**



TOP

BOOBS WARRIOR

Un petit détour sur une planète où toutes les femmes (en 3D impressionnante) sont à votre botte... Emportez au moins un kilo de poudre de ginseng !

Lors d'un voyage touristique dans l'espace, votre navette, prise dans un orage électromagnétique, atterrit en catastrophe sur Clitoridia, un monde peuplé uniquement d'amazones (qui en ont marre de leurs amours lesbiennes). Votre vaisseau hors d'usage, vous explorez la planète pour trouver de quoi réparer, tout en affrontant des indigènes pas hostiles du tout. Seul mâle à trois milliards d'années-lumière à la ronde, vous devrez faire preuve de fermeté pour affronter sur l'oreiller les nombreuses aliennettes déchaînées. Ici pas de points de vie mais un niveau d'épuisement qui risque à tout moment de virer dans le rouge. Sous l'effet de la terreur, vos cheveux (entre autres) se dresseront au seul nom des inévitables monstres de fin de niveau : Rita-Belles-Cuisses, Natacha-l'Aspirateur ou Sabrina-la-Laitière. Une aventure qui va vous émouvoir jusqu'au bout car si les décors sont en 3D, pour la première fois les personnages le sont aussi (glup !). Avec ce jeu original, Finest Eric Satyre's Software - nouveau venu dans le monde de l'édition - frappe un coup décisif !

Signalons pour finir le prix dérisoire pratiqué par l'éditeur, bien décidé à mettre enfin les logiciels érotiques à la portée de toutes les bourses.

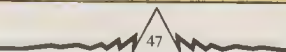
Disquette FESS pour Amigsge. Egalement prévu pour Atari MST, Amstrad CPissé et Commodore 69. **M.L.**











SCRAMBLE SPIRITS

Voici le retour des pionniers de l'aviation militaire · un coucou casse-cou surgi d'una base ultrasecréte va livrer une bataille du tonnerre contre des ennemis aussi nombreux que violents Aprés un décollage parfait, le début des hostilités ne se fait pas ettendre . Heureusement pour votre carcasse, le bimoteur que vous pilotez est doté d'un armement suffisant (mitraillette et bombes) pour espérer accéder aux niveaux supérieurs Comma dans tout shoot'em up qui se respecte, la destruction systématique de tout ce qui bouge á l'écran constitue la règle d'or N'hésitez pas un quart de seconde, tôle brûlee et carlingue grillée figurant au manu Et les bonus ? Ça existe, mais ça na court pas les cieux et il faut étre persévérant et obstiné pour espérer an bénéficier. Classiques aussi les gros méchants de fin de niveau (hélicos, dirigeables etc) qui en prannent plein la tronche avant d'exploser - et votre doigt avec Bref, rien de bien neuf au pays des "cassa-toi-d'lá-ou-j't'explose" · una cartouche qui ne mérite qu'une descente en torche

Cartoucha pour la console Sega.

J.-P.L.



TOP

MOTO ROADER

Montrez votre pnau arrière aux pilotea confirmés pendant touta la course - ou mieux, prenez-leur un tour !

Enfin un jeu de moto ! Eh bien non . Comme son nom ne l'indique presque pas, nous voici tout bonnament an présence d'une course de voitures.

Prenez une pincée de *Super Sprint*, eccommodée d'un zeste de *Hot Road*, puis secouez bien fort et vous obtenez des voitures entiérement évolutives, le possibilité de jouer à cinq simultenément et une suite de parcours evec chicanes, rétrécissements, verglas ou encore tremplins Au début de la partie, chaque participant appuie sur son propre bouton de joystick , il est dés lors attribué á tous les joueurs une somme de 5 000 dollars qu'il faudra répartir comme vous le voudrez afin d'améliorer las performances de votre véhicule Vous pourrez modifier les pneumatiques, la carrosserie, les freins, le moteur, et méme acheter des bombes et de la nitroglycérine ! Un angin vous montrera ensuite le circuit en le survolant d'une maniére expéditive Et c'est parti mon kiki ! La première course va d'abord se dérouler lentement, vu les faibles performances des voitures Vous toucherez, en fonction de votre classement á l'arrivée, un pactole plus ou moins important - le gros lot s'élavant á 10 000 dollars. En







effat, *Moto Roadar* comporte huit épreuves d'una longueur et d'une difficulté allant en augmentant (Une interface est obligatoire si l'on veut jouer á plusieurs, mais la dépense en vaut largemant la chandelle). Ce soft sa signale aussi par son caractére fantastique et hyperdélirant quand on s'y abandonna à plusieurs. Dans le cas contraire, il perd une grande partie de son intérêt, la console ayant une fâcheuse tendance à tricher - la garce !

Côté technique, le graphisme est un pau répétitif, mais l'animation très bonna et la bande sonore excellente Vavavroum !

Carte NCS pour la console Nec. J.D.

SIDE ARMS SPECIAL

Mais qu'est-ce qu'une version CO peut apporter de plus à un shoot'em up déjà excellent ? Eh bien la zizique d'une part et une nouvelle version du jeu d'autre part

Le disc se compose de deux programmes bien distincts, un *Side Arms* "classique" - avec toutefois une option "easy" le rendant plus jouable que sa version en carta - et une suite nommée *Sida Arms Hyper Dyne* De nouvelles armes d'un concapt completement différent (on ne les choisit plus) sont au catalogue, qui raprennent le principe de *R-Type* plus vous laissez le bouton appuyé, moins l'ennemi vous résistera Les décors et les ennamis ressemblent beaucoup é ceux de l'original, pour una difficulté accrua L'achat de cette version na se révéle vraiment nécessaire que si vous ne possédez pas la pramière ! Dans le cas contraire

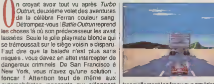
CD-ROM Nec Avanua pour console Nec. J.D.

TOP

BATTLE OUTRUN

Hands up ! You're under arrest ! Un bolide italien fait régner la loi et l'ordre sur les autoroutes américaines.

On croyait avoir tout vu après *Turbo Outrun*, deuxième volet des aventures de la célèbre Ferrari couleur sang. Détrompez-vous ! *Battle Outrun* reprend les choses là où son prédécesseur les avait laissées. Seule la jolie playmate blonde qui se trémoussait sur le siège voisin a disparu. Faut dire que la balade n'est plus sans risques : vous devez en effet intercepter de dangereux criminels. De San Francisco à New York, vous n'avez qu'une solution : foncer ! Attention tout de même aux automobilistes innocents qui sillonnent





tranquillement les freeways américains. Une fois le malfaiteur repéré, une seule solution : l'emboutir à n'en plus finir jusqu'à ce qu'il stoppe. Pas très orthodoxe tout ça mais diablement efficace ! En fait règne ici le même principe que dans *Chase HQ*, le grand classique des salles d'arcade. L'animation est au moins aussi bonne que celle d'*Outrun*, qui faisait vibrer les manettes. Dernière chose et non des moindres : vous pouvez, de temps en temps, acheter de nouveaux équipements pour votre bolide. Bref, *Battle Outrun* va encore plus loin, sans jamais trahir l'esprit de son fabuleux ancêtre.

Cartouche pour la console Sega. A.N.





RC GRAND PRIX

Les bolides, impeccablement rangés sur la ligne de départ, faisaient vrombir leurs moteurs surpuissants. 3, 2, 1... c'est parti ! Et ça y est, vous arrivez en tête au bout de la première ligne droite. Meeerde ! Votre véhicule vient de partir en dérapage incontrôlé ! Un bon coup d'accélérateur et vous revoilà dans le sillage de vos adversaires.

Bon sang, ce circuit est insensé avec ces courbes à faire pâlir de jalousie Rosie Zounette dans son plus simple appareil ! Et dire qu'il va falloir en parcourir neuf - tous plus sinueux et difficiles les uns que les autres ! Heureusement que vous allez pouvoir équiper votre engin après la course. Ne vous en privez pas : un petit coup de *turbo* par-ci, un petit coup de suspension par-là. Vous voilà paré pour la seconde manche. Minicar mais elle fait le maximum : c'est bien de voitures téléguidées qu'il s'agit ici. Reprenant le principe de l'excellent *RC Pro-Am* sur la console Nintendo, *RC Grand Prix* vous fait caracoler aux commandes d'une de ces merveilles mécaniques. Même si l'action s'écoule d'une manière un peu répétitive, on s'amuse comme des petits fous. Les voitures réagissent au poil de seconde près et l'animation évite les saccades intempestives. Décidément, ces engins miniatures n'ont rien à envier à leurs modèles.

Cartouche pour la console Sega.
A.N.





NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

OPERATION COUP DE "POINTS"

TEL : 45. 49. 14. 50.



JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX — 990,00F
CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL — 690 00F
POIGNEE INFRAROUGE — 395,00F
PISTOLET — 299,00F
POIGNEE NES MAX — 295,00F

POPEYE — 190,00F
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION — 290,00F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY

GRADIUS — 330,00F
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II — 350,00F
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT

TRACK'N FIELD 2 — 390,00F
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2

NOUVEAUTÉS A PARAITRE, NOUS CONSULTEZ

SEGA

MY HERO — 199,00F
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE — 259,00F
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
QUARTET

KUNG FU KID — 269,00F
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 — 285,00F
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 — 299,00F
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES — 299,00F
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D — 319,00F
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER — 329,00F
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAKY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) — 149,00F
PADDLE + 1 JEU WARLORDS — 199,00F

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME NIGHT STALKER GRAND PRIX WIZARD OF WORD ZAXXON CARNIVAL, REACTOR BASEBALL PIGS IN SPACE COSMIC GREEPS ASTROBLAST ARMOR AMBUCH LOCK N CHASE BOARDIN DEFENDER HUMAN CANNONBALL, BERZERK SPACE CAVERNE DICE PUZZLE FOREST PITFALL, DRAGSTER GLACIER PATROL PRIVATE EYE LAZER BLAST STAR TREK COSMIC ARK SUBTERRANEA, STAR VOYAGER ADVENTURES ON GX 12 JOUST DIG DUG, DEADLY DISC PLANET PATROL, TAPE WORM QUICK STEP FROST BITE RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER MOONSWEEPER ATLANTIS DEMON ATTTACK, HOCKEY NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES BILLARD, RAMPAGE SKY HERO DESERT FALCON, DECATHLON COMMANDO, PRO WRESTLING BEAMRIDER RIVER RAID RIVER RAID 2, SKY JINKS BUMP'N JUMP

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10N a 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l avoir rempli à
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre	F	Titre	F	NOM
				PRENOM
Titre	F	Titre	F	ADRESSE
Titre	F	Titre	F	
Titre	F	Titre	F	CODE POSTAL
Titre	F	Frais de port	23F	VILLE
Titre	F	machine + 50F		TYPE DE CONSOLE
Titre	F	TOTAL	F	N° TELEPHONE

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l ordre de 2010 ELECTRONICS



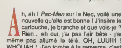
PAC LAND

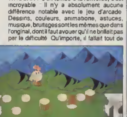


Pac-Man est de retour ! Le sympathique rondelle de camembert "mellow yellow" continue ses farces...

Ah, eh ! *Pac-Man* sur le Nec, voilé une nouvelle qu'elle est bonne ! J'insère le cartouche, je branche et que vois-je ? Rien... eh oui, j'ai pas l'air bête - j'ai même pas allumé le télé. OH, LUUIIII ! WHOUAH ! J'en tombe à la renverse, c'est incroyable : Il n'y a absolument aucune différence notable avec le jeu d'arcade. Dessins, couleurs, animations, astuces, musique, bruitages sont les mêmes que dans l'original, dont il faut avouer qu'il ne brillait pas par le difficulté. Qu'importe, il fallait tout de même le faire ! Le principe demeure très simple : avancer et sauter. L'intérêt réside surtout dans les dizaines d'astuces cachées (essayez donc de pousser les cactus ou les troncs d'arbre !), comme dans les petites touches d'humour et de bonne humeur qui parsèment le programme. Très contesté par les uns et vénéré par les autres, *Pac Land* ne saurait de toute manière laisser indifférent... Sacré *Pac-Man* !

Carte Namco pour le console Nec. J.D.











TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE	COCONUT ETOILE	COCONUT MONTPELLIER	COCONUT GRENOBLE	COCONUT
13, bd Voltaire 75011 PARIS Tél. : (1) 43.55.63.00 Métro Oberkampf	41, av. de la Grande Armée 75016 PARIS Tél. : (1) 45.01.87.26 Métro Argentine	C.C[al] "Le Triangle - Niv. Bas" 34000 MONTPELLIER Tél. : 67.58.58.88	8, cours Berriat 38100 GRENOBLE Tél. : 76.50.30.41	Vente par correspondance 13, Bd Voltaire 75011 PARIS Tél. : (1) 43.55.63.00

EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.

SEGA

CONSOLE SEGA ... 249
MASTER SYSTEM PLUG ... 1145
SUPER SYSTEM ... 1490

PHASER SEUL ... 249
PHASER + 3 JEUX ... 395
LUNETTES 3D ... 349

JEUX
AMERIC BASEBALL ... 295
AMERIC PROFOOT ... 249
ALTERED BEAST ... 295
AZTEC ADVENTURE ... 295
AFTER BURNER ... 349
ALIEN SYNDROME ... 295
ALEX KIDD ... 295
ALEX KIDD 2 ... 249
ALEX KIDD 3 ... 349
ACTION FIGHTER ... 295
ASTRO WARRIOR / PIT POT ... 349
BASKETBALL NIGHTMARE ... 295
BOMBER RAID ... 249
BANK PANIC ... 195
BLACK BELT ... 295
CLOUD MASTER ... 249
CASINO GAMES ... 349
CALIFORNIA GAMES ... 349
CYBORG HUNTER ... 349
CAPTAIN SILVER ... 295
CHOPLIFTER ... 295
DYNAMITE DUX ... 249
DEAD EAGLE ... 349
DOUBLE DRAGON ... 395
ENDURO RACER ... 295
F16 FIGHTER ... 195
FANTASY ZONE 3 ... 295
FANTASY ZONE 2 ... 295
FANTASY ZONE ... 295
GOLDEN AXE ... 349
GHOSTBUSTERS ... 295
GALAXY FORCE ... 395
GOLVELLIUS ... 395
GREAT GOLF ... 295
GREAT FOOTBALL ... 195
GREAT BASKETBALL ... 295
GREAT BASEBALL ... 295
GREAT VOLLEYBALL ... 249
GHOST HOUSE ... 145
KENSEICEN ... 295
KUNG FU KID ... 295
LORD OF THE SWORD ... 295
MONOPOLY (ANGLAIS) ... 400
MIRACLE WARRIOR ... 349
MY HERO ... 165
OUT RUN ... 295
PSYCHO FOX ... 349
PHANTASY STAR ... 395
PENGUIN LAND ... 249
POWER STRIKE ... 295
PRO WRESLING ... 249
QUARTET ... 249
RASTAN ... 400
RAMPAGE ... 295
R TYPE ... 400
RESCUE & MISSION ... 295
ROCKY ... 249
SCRAMBLE SPIRIT ... 295
SHANGAI ... 295
SHINOBI ... 295
SPY VS SPY ... 195
SECRET COMMAND ... 295
SUPER TENNIS ... 165
SPACE HARRIER ... 295
TENNIS ACE ... 395
TIME SOLDIERS ... 295
THUNDERBLADE ... 395
TEDDY BOY ... 145
TRANSBOT ... 145
THE NINJA ... 295
VIGILANTE ... 295
WANTED ... 249
WORLD SOCCER ... 249
WORLD GRD PRIX ... 249
WONDERBOY ... 395
WONDERBOY 2 ... 295
WONDERBOY 3 ... 295
Y'S ... 249
ZILLION ... 295
ZILLION 2 ... 295

JEUX POUR PHASER:
GANGSTER TOWN ... 295
RAMBO 3 ... 249
SHOOTING GALLERY ... 295

JEUX POUR LUNETTES 3D:
BLADE EAGLE 3D ... 349
MISSILE DEFENSE ... 395
OUT RUN 3D ... 395
POSEIDON 3D ... 349
SPACE HARRIER 3D ... 349
ZAXXON 3D ... 395

JOYSTICKS SEGA.
SPEED KING SEGA ... 145
CONTROL STICK ... 145

NINTENDO

CONSOLE DE BASE.
CONSOLE NINTENDO +2 MANETTES DE JEUX +CABLE PERITEL ... 990

PISTOLET ... 295
ROBOT ... 440

ALPHA MISSION ... 195
BALLOON FIGHT ... 249
CASTLE VANIA ... 349
CLU CLU LAND ... 295
DONKEY KONG ... 195
DONKEY KONG 3 ... 195
EXCITEBIKE ... 295
GALAGA ... 249
GUN SMOKE ... 295
GHOST'N GOBLINS ... 295
GOONIES 2 ... 349
GRADIUS ... 195
GOLF ... 195
IKARI WARRIOR ... 295
ICE CLIMBER ... 249
ICE HOCKEY ... 395
KID ICARUS ... 345
KUNG FU ... 195
LIFE FORCE ... 349
LEGEND OF ZELDA ... 395
MEGA MAN ... 349
METROID ... 349
MACH RIDER ... 400
PUNCH OUT ... 295
PINBALL ... 249
POPEYE ... 195
PRO WRESTLING ... 400
ROBOT WARRIOR ... 349
RUSH'N ATTACK ... 349
RC PRO AM ... 349
RAD RACER ... 349
SECTION Z ... 195
SOCCER ... 400
SLALOM ... 249
SUPER MARIO BROS ... 249
SUPER MARIO 2 ... 395
TRACK AND FIELD ... 295
TIGER HELI ... 295
TROJAN ... 295
TOP GUN ... 349
TENNIS ... 295
URBAN CHAMPION ... 195
VOLLEYBALL ... 295
WIZARD WARRIOR ... 349
WRESTLEMANIA ... 395
XEVIOUS ... 349

SERIE PISTOLET
DUCK HUNT ... 249
GUMSHOE ... 395
HOGAN'S ALLEY ... 295
WILD GUNMAN ... 295

SERIE ROBOT
GYROMITE ... 349
STACK UP ... 349

JOYSTICKS
SPEEDKING NINTENDO ... 195
MAX ... 395
NES ADVANTAGE ... 295

NEC-PC ENGINE

CONSOLE PC ENGINE ... 1990
ATOMIC ROBO KID ... 349
BIG MAN WORLD ... 395
BLOODY WOLF ... 349
BREAK IN ... 295
CHAN AND CHAN ... 400
CHASE HQ ... 349
CYBER CROSS ... 349
DEEP BLUE ... 349
DORAMON ... 349
DRAGON SPIRIT ... 400
DUNGEON EXPLORER ... 400
F1 PILOT ... 349
F1 TRIPLE BATTLE ... 349
FANTASY ZONE ... 349
FINAL LAP ... 349
GALAGA ... 400
GUNHED ... 400
HEAVY UNIT ... 295
HONEY IN THE SKY ... 295
JAPAN WARRIOR ... 400
KATO AND KASHOW ... 395
KNIGHT RIDER ... 349
KUNG FU ... 295
LEGENDARY AXE ... 495
MOTOR ROADER ... 395
NN HELL ... 400
NAXAT OPEN ... 400
NINJA WARRIOR ... 400
P47 ... 349
PACLAND ... 349
PC KID ... 495
PROBASKET ... 349
R TYPE ... 349
R TYPE 2 ... 349
RED ALERT ... 349
ROCK ON ... 349
SHANGAI ... 400
SHINOBI ... 349
SIDE ARMS ... 349
SON SON 2 ... 400
SPACE HARRIER ... 395
TAITO MOTOR BIKE ... 349
TIGER HELL ... 349
VIGILANTE ... 349
WATARU ... 400
WINNIG SHOT ... 349
WONDER MOMO ... 349
WORLD COURT TENNIS ... 440
WORLD STADIUM ... 295
YAKATTOCHUCHI ... 349

CD ROM:
LECTEUR CD ROM ... 3490
ALTERED 88 ART ... 349
RED ALERT ... 349
SIDE ARM ... 349
WONDERBOY 3 ... 400

ACCESSOIRES:
SUPER JOYSTICK ... 349
JOYPAD + ADAPTATEUR 2 JOUEURS ... 349
ADAPTATEUR 5 JOUEURS ... 295

ATARI 2600

BATTLE ZONE ... 130
BOXING ... 100
CALIFORNIA GAMES ... 165
DARK CHAMBER ... 140
DEFENDER 2 ... 100
DESERT FALCON ... 100
DIG DUG ... 130
DOUBLE DRAGON ... 100
DOUBLE DUNK ... 100
F14 TOMCAT ... 100
FOOTBALL SOCCER ... 130
GALAXIAN ... 130
HERO ... 140
JUNGLE HUNT ... 120
MARIO BROS ... 140
MIDNIGHT MAGIC ... 130
MISSILE COMMAND ... 130
MOON PATROL ... 130
PHOENIX ... 130
POLE POSITION ... 120
REALSPORT SOCCER ... 100
REALSPORT TENNIS ... 130
RIVER RAID 2 ... 170
SECRET QUEST ... 100
SOLARIS ... 130
STARGATE ... 140
SUPER BREAKOUT ... 130
VANGUARD ... 120
VOLLEYBALL ... 120

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00



NOM ____________
ADRESSE ____________
____
TEL. ____________
Date d'expiration ____________
Signature ____________

TITRES	MACHINE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
● Total à payer
Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)


UNE DERNIERE CHOSE ELVON GALLIA EST NOTRE DERNIERE FEMELLE TU LUI RÉVÉLERA ENFIN LE POUVOIR DE SON TALISMAN
?!
.. À MOI TAAL ! L'ŒIL D'ÖZIN TE RAPPELE ! SOUTIENS SON REGARD !
... L'ÉPHÉBIR D'ABORD ! JE VOUS SUIS ! ÖZ ME PROTÈGE !
.. ÖZ VEILLERA AINSI SUR ELLE A JAMAIS .. CEPENDANT SI NOTRE QUÊTE VOUS MÈNE TROP LOIN POUR RENONCER, N'OUBLIE JAMAIS DE PESER LE PRIX ENCORE À PAYER
ELLE A RAISON VIENS ! ILS N'OSERONT RIEN TANT QU'ELLE TIENDRA LE TAAL EN RESPECT
...FOUDRE BLANCHE. ELLE NE DEVAIT PAS S'EXPOSER ! SI JAMAIS ELLE ?!.
...GALLIA!?
GALLIA!
. MAUVAISE ! TU N'AS RIEN FAIT POUR LES ARRÊTER ! TON ESPRIT SAURA TE PUNIR
POURQUOI ...
.. MAINTENANT ALLEZ-Y !.. FASSE QU'ÖZIN TAISE SON ORGUEIL ET PRESERVE SES DERNIERS ENFANTS..
LAISSE-LA ! LES SONGES DE NOTRE TERRE S'ÉGARENT ET SA BLESSURE SAIGNE A NOUVEAU NOUS DEVONS D'ABORD LA PANSER
POURQUOI.. DIS-MOI T'ÄAL, POURQUOI IL NE PLEUT PAS MAINTENANT?..
5


FURVAN, L' , L'EPHEBIR ?!
NOUS L'AVONS GALLIA NE DIS RIEN, EPARGNES TES FORCES MON AMOUR
ELVON, VITE! TROUVES-LUI UNE MEDECINE! JE LA COUVRE EN ATTENDANT!
C'EST TROP TARD! J'AI MAL FURVAN. J'AI MAL C'EST MON TOUR JE LE SENS JE M'EN VAIS
NE PARLES PAS MA DOUCE! ELVON VA TE SOIGNER ÇA VA ALLER MIEUX! TU VAS VOIR. TOUT VA REPRENDRE
..NON! ÉCOUTE-MOI FURVAN ÉCOUTE MOI. ÇA NE SERA PLUS PAREIL APRES.. IL IL FAUT QUE TU SACHES JE.. JE SUIS
GALLIA!
JE T'EN SUPPLIE GALLIA TIENS BON TU DOIS VIVRE J'AI BESOIN DE TOI.. JE T'AIME
. FURVAN
GALLIA.. NOOON! PAS TOI PAS TOI! NOOOOON!
PAS TOI! PAS TOI! PAS TOI
A suivre...



CDI & CD-ROM : C-DÉMENT !

Les logiciels de demain seront CD ou ne seront pas ! Il serait peut-être temps d'essayer d'y comprendre quelque chose. Suivez le guide...

CD-Rome, CD-Rhum, CD-Aïe ! Kézako ? Termes issus d'une langue obscure ou suite logique découverte par un savant fou ? Ni l'un ni l'autre : simplement, la clef de voûte de la micro grand public se trouve là et tout a démarré du compact disc audio et de son concept (lecture d'un support sans friction) qui, il y a six ans, révolutionnait le monde de l'audio en proposant une qualité de restitution musicale jusqu'alors inégalée.

LE VRAI STANDARD

En six ans, le CD a mûri, il a acquis ses lettres de noblesse en devenant un standard à part entière. Les concepteurs - Philips et Sony - ne pouvaient décemment pas laisser échapper une si belle occasion de pénétrer la multitude de marchés qui s'ouvraient devant eux. Face à l'ampleur du phénomène CD audio, ils proposaient dès novembre 1985, lors du **Symposium de l'Information Industry Association** le prototype du premier **CD-ROM** (**C**ompact **D**isc **R**ead **O**nly **M**emory), outil destiné à la micro-informatique. La carrière bien amorcée du CD n'allait pas en rester là. D'autres dérivés voyaient déjà le jour, tels le **CD-Vidéo** ou le **CDI** (**C**ompact **D**isc **I**nteractif).

PARENTHÈSE CDV

Il fallait s'y attendre. La logique la plus élémentaire permettait de prévoir l'évolution rapide du CD audio vers le **CD-Vidéo**. Fin 88, Philips commercialisait son propre modèle, suivi de près par Sony et d'autres grands constructeurs. Malheureusement, il allait falloir attendre presque un an pour que les premiers grands classiques du cinéma arrivent au catalogue. L'indéniable évolution par rapport au magnétoscope classique n'allait pas pour autant propulser le produit au sommet de la gloire. La raison en est simple : si le son est numérique, donc d'une qualité irréprochable, l'image, elle, reste analogique et ne se distingue que très peu de l'image issue d'un magnétoscope haut de gamme. De plus, le procédé d'enregistrement le plus commun - il en existe deux types : Activ et non Activ, l'Activ étant le plus sophistiqué des deux - est identique à celui des supports magnétiques et interdit donc un arrêt sur image d'une définition satisfaisante. Bien heureusement - ou malheureusement pour les infortunés possesseurs de *CDV* - l'évolution continue vers un absolu de qualité qui aura très certainement pour nom *CDI*. Mais ça, c'est une autre histoire sur laquelle nous reviendrons plus tard. Fermons la parenthèse et passons à un outil plus proche de la micro, le *CD-ROM*.

650 Mo DE DONNÉES

Deux cents ans de littérature micronewsienne, à raison de 100 pages par mois - texte seulement : 650 millions de caractères codés sur un support de moins de 15 grammes. Ces chiffres à eux seuls laissent entrevoir l'étendue des possibilités liées à l'utilisation d'un tel outil. Imaginez l'allègement que cela peut représenter. Pour reprendre l'exemple de Micro News sur *CD-ROM*, le rapport de poids est d'environ 1/48 000ème. Nous qui sommes à l'affût de toutes les technologies futures, nous y viendrons peut-être : il n'est pas interdit de rêver ! En attendant, d'autres secteurs d'activité mettent les bouchées doubles en investissant sans compter dans



Le CD-ROM Philips [illegible]. Il [illegible] une prise casque pour [illegible]

CD TEL DE MPO.

Une chaîne de gravure de CD.

l'élaboration d'applications spécifiques. Parmi ceux-ci, figurent les secteurs rattachés au monde de la finance qui peuvent ainsi avoir à leur disposition tous les modes de calculs, basés sur des statistiques à long terme, le domaine médical qui pourrait ainsi s'épargner la lecture laborieuse du Vidal (dictionnaire médical), l'Education nationale, bien sûr, qui a déjà retenu neuf *CD-ROM* - dont une base de données historiques, les constructeurs automobiles qui offrent ainsi à leurs revendeurs la possibilité d'accéder rapidement au catalogue très étendu des pièces détachées, l'aéronautique, pour laquelle le *CD-ROM* constitue une énorme économie de temps et d'argent (un avion génère son équivalent en poids de papier...), et enfin tout ce qui suppose un archivage à grande échelle : bibliothèques, dépôts de brevets etc. Au total, plus de 100 000 titres prévus en 1990 dans le monde, dont 100 purement français.

Malgré une existence encore très courte, le *CD-ROM* a déjà quelques anecdotes rocambolesques à son crédit. La plus fumante, qui tient plus du film d'espionnage que de la réalité, concerne l'acquisition d'un de ces

supports par un département du ministère de l'Intérieur. Rendez-vous de nuit sur un parking, voiture noire et livraison du matériel dans la plus stricte confidentialité... Qui se cachait derrière cette transaction et quelle était la destination du CD-ROM en question ? Répondez et gagnez une couronne mortuaire !

ACCÈS LENTS

L'un des inconvénients majeurs du système est son extrême lenteur d'accès : dans le meilleur des cas 300 à 400 ms (millisecondes) contre 30 ms pour les classiques disques durs (notons que les temps rapportés ici ne cessent de s'améliorer). Les principales responsables sont la structure même du disque compact, à savoir le format **CLV** (vitesse linéaire constante) et l'organisation séquentielle des informations sur une spirale unique, qui rend difficile la localisation d'un secteur particulier - a contrario, le format **CAV**, utilisé sur les supports magnétiques, se présente sous la forme d'une multitude de cercles concentriques (pistes) dont les secteurs situés sur la périphérie sont physiquement plus longs que ceux situés à l'intérieur, tout en ayant une capacité d'information identique. Selon les développeurs d'applications liées au *CD-ROM*, ce désavantage peut facilement se pallier par la qualité du système de recherche. Une des solutions les plus fréquemment employées pour ce type de logiciel réside dans l'utilisation d'un disque dur sur lequel on transfère l'index de la base de données du *CD-ROM*. Ce dernier n'est alors concerné que par la recherche finale de l'information. Pour la plupart, les interfaces utilisateurs sont encore dédiées à un contexte CD-ROM particulier, limitant de ce fait une réelle ouverture du marché. Néanmoins, grâce à une normalisation minimale en matière d'indexation des données, on tend de plus en plus à une véritable standardisation. Un seul et même système d'exploitation pour l'ensemble des disques, on croit rêver... Imaginez une disquette Atari tournant sous Workbench 1.3, ou inversement... Quel pied !

PAS D'ERREUR

Sur les simples CD audio, une erreur due à une rayure ou à un codage impropre peut facilement passer inaperçue. Néanmoins, tout est mis en oeuvre pour que le "pin" n'apparaisse pas à l'écoute. Pour ce faire, on rattache à chaque bloc d'informations un **CDE** (**C**ode **D**étecteur d'**E**rreurs) et un **CCE** (**C**ode **C**orrecteur d'**E**rreurs). Lors de la lecture d'un secteur, le processeur de l'appareil opère une comparaison entre le *CDE* et les informations lues. Si aucun défaut n'est détecté, le message est acheminé sans encombre jusqu'à l'ordinateur. Dans le cas contraire, le *CCE* entre en scène et atténue ou élimine (suivant son importance) l'erreur décelée. En ce domaine, le CD audio ne procède qu'à une extrapolation basée sur l'environnement du bit ou du groupe de bits erronés, ce qui suffit largement à tromper l'oreille humaine. Il en est tout autrement du *CD-ROM*, dont la densité peut atteindre les 100 millions de bits au centimètre carré et sur lequel même une erreur microscopique peut prendre des allures de catastrophe, menaçant la cohérence du fichier tout entier. Cette contrainte particulière au *CD-ROM* et aux informations qu'il contient nécessite l'augmentation des performances du *CDE* et du *CCE*. Alors que les lecteurs audio font état, dans le meilleur des cas d'un taux d'erreur de 10^{8} (une erreur sur 100 millions de bits), le lecteur *CD-ROM* autorise un taux de 10^{-16} équivalant à une erreur sur 10 millions de milliards de bits. Ramené à un disque, ce taux représente une erreur irrécupérable sur environ 270 000 disques (sauf en cas de rayure accidentelle, bien sûr). Lorsqu'on connaît les problèmes rencontrés sur les supports magnétiques, ces chiffres semblent tout droit sortis d'un roman de science-fiction.

ROM EN STOCK

Malgré ses qualités - capacité et sécurité - le *CD-ROM* n'en est pas moins un outil de plus dans la panoplie micro-informatique, dont la principale vocation restera la distribution de base de données. A ce titre, il n'est concurrencé par aucun autre produit actuel. Par contre, la sortie prévisible d'un CD réinscriptible pourrait bien signer à terme l'arrêt de mort du disque dur et des streamers.

Nous avons vu plus haut quelques exemples d'applications du *CD-ROM*. Pour la plupart, il s'agissait de bases de données destinées à être utilisées par le personnel d'entreprises de grande envergure, ou à servir de support de bornes interactives. Dans cette dernière catégorie, il en existe un que vous serez peut-être amené à utiliser. **Lise**, c'est son nom, contient les 400 000 références bibliothécaires de Beaubourg : tout le monde peut y accéder pour trouver un ouvrage par son titre, son genre, son auteur etc.

A première vue, le grand public semble totalement exclu du marché *CD-ROM*. Cependant, une société française nommée MPO tente une percée vers le commun des mortels avec **CD TEL**. Plus besoin de micro, un lecteur (CD audio ou *CD-ROM* spécifique *CD TEL*), un minitel et une chaîne hi-fi (ou deux enceintes asservies) suffisent. Si vous possédez déjà le matériel approprié, il ne vous en coûtera que le prix des disques : environ 100 F pour les *CD TEL* universels et jusqu'à 300 F pour les *CD TEL* interactifs. Principalement à vocation éducative, *CD TEL* propose déjà un catalogue de 23 titres qui vont de l'étude de la musique aux jeux pour bambins, en passant par les maths, la géopolitique etc. Malgré un affichage assez rudimentaire (ne pas confondre minitel et téléviseur haute définition), l'ensemble tient bien la route. Les sujets traités sont d'un grand intérêt pédagogique et le son numérique compense largement la médiocrité des graphismes. Mais, comme dit la chanson, tout ça n'vaut pas le... **CD!**

(A suivre)

La société Jouve, très active en ce domaine - elle est l'auteur du CD-ROM Espace qui réunit tous les brevets européens - édite un guide pratique destiné à sensibiliser les chefs d'entreprises au phénomène CD-ROM. Le Guide Pratique est disponible pour la somme de 40 F. Jouve, 18, rue Saint-Denis, 75001 Paris. Tél. : (1) 42 33 17 99.





JEUX OFFERTS PAR

MICRO PROSE

Je voudrais rien vous dire, les PCistes - mais ça commence à bien taire ! Auriez-vous perdu toute inventivité ? Sténiens et Amigars, continuez : vous êtes sur la bonne voie. Quant aux autres, félicitations ! Clamez en chœur : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." A vous les enciens numéro si vous êtes miniaturistes, à vous aussi les jeux quand vous commencez à voir plus grand (précisez la version désirée)... On vous laisse avec *PC Kid* et *Némésis 3* - soyez bien *S.E.U.C.K.* !

NEC

PC KID

(envoyé par Olivier Ponsinet)

STAGE 1

1er niveau
Tout au début, dingez-vous vers l'extrême gauche du tableau. Sautez, retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur, puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous bénéficierez d'une vie

2ème niveau
Avancez le plus vite possible quand vous êtes en vert. Pas de passage secret

3ème niveau
A la fin de ce tableau, sautez, retournez-vous, puis retombez sur la tête du dragon Ensuite, bondissez sur sa langue.

4ème niveau
Au fond du dernier grand bassin reposent un cœur et une vie. Il y a un tunnel juste au-dessus, empruntez-le au bout se trouve une autre vie. Puis en sortant de l'eau, détruisez les briques, descendez et à côté de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite : encore une vie

MONSTRE . Sautez-lui sur la tête et retournez-vous, jusqu'à ce qu'il meure.

STAGE 2

1er niveau
Il se peut qu'il y ait des passages secrets, qui se situent dans les portes formées par les blocs de pierre. Entrez-y en montant avec le joystick

2ème niveau
A la quatrième plate-forme au-dessus de l'eau, laissez-vous retomber à certain endroit sur la tête : une fleur apparaîtra, prenez-la et vous obtiendrez une vie.

3ème niveau
Allez tout en bas à gauche du tableau, mettez un coup de boule dans le mur et une porte fera son apparition. De même en haut à droite et en bas à droite de ce tableau

4ème niveau
Dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande, essayez le plus possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre

5ème niveau
Essayez de demeurer sur les plates-formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'énergie

6ème niveau
Vous pouvez gagner une vie. Allez tout à gauche de l'écran au début du niveau, puis retournez-vous.

7ème niveau
Allez tout en haut à gauche de l'écran. Sur l'arbre sont à disposition une vie + un gros morceau de viande.

MONSTRE : il y en a deux. L'un est faux, l'autre vrai . Il faut se retourner sur la tête du vrai

STAGE 3

1er niveau
Dans ce niveau se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.

2ème niveau
Si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin dans votre saut), au-delà il y a une vie.

3ème niveau
Vous allez rencontrer des rochers bleus. Cassez-les à coups de boule et entrez

4ème niveau
Tapez sur la glace dans le renfoncement à droite et vous aboutirez à un passage secret. Il y a de plus une vie dans un couloir de glace en haut, à droite du tableau

5ème niveau
Deux passages secrets : le premier, au fond et à droite du premier bassin. Quant au second, même chose - mais toutefois pour y pénétrer vous devrez tomber tête la première

sur les briques bleues. De plus une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout dans cette anfractuosité. Lorsqu'une fleur apparaît, saisissez-la et emparez-vous de la vie.

MONSTRE : laissez-vous tomber sur sa tête en évitant ses poings : surtout ne restez pas en-dessous de lui - vous perdriez énormément d'énergie.

STAGE 4

1er & unique niveau

Pas de passage secret. Un conseil : avancez le plus possible lorsque vous êtes tout vert et essayez de geler vos ennemis le plus souvent possible.

MONSTRE : même tactique que pour les précédents afin de le tuer, mais évitez à tout prix les coups de poing très rapides qu'il vous envoie.

STAGE 5

1er niveau

Il existe des portes : essayez de les franchir - elles cachent souvent des passages secrets.

2ème niveau

Avancez surtout quand vous tournez à la couleur verte, car ce niveau est très difficile. Sur la deuxième plate-forme au-dessus de l'eau, retournez-vous, prenez la fleur et ensuite la vie. Là se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et entrez.

3ème niveau

Ici les passages secrets sont visibles : les pierres derrière lesquelles ils sont cachés comportent des traces rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.

4ème niveau

Tuez surtout toutes les statues avant d'avancer. Sinon elles ne feront que proliférer.

5ème niveau

Pas de tactique particulière.

6ème niveau

Idem.

7ème niveau

Tout en haut à droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.

8ème niveau

Ici aucune difficulté.

9ème niveau

Sur chaque plate-forme dans la cascade existe un passage secret ; entrez-y.

10ème niveau

En haut des petites cascades, entrez : il y a deux passages secrets. Ensuite montez et pénétrez dans la bouche de la statue.

11ème niveau

Entre chaque monstre, sautez dans les galeries : il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le véhicule à tête de mort, sautez sur son antenne jusqu'à ce qu'il meure. Sur la planète, faites surtout attention à ce que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment où il redescend. Pour cela il faut aller à l'autre extrémité de l'écran très rapidement. Pour le tuer, il faut sauter sur son nez en tournant. Et une démo de fin superbe.

ST/AMIGA

TRUCS POUR S.E.U.C.K.

(suite & fin)

(envoyé par Palace Software)

8/ Si vous réglez la puissance de feu (Fire Rate) d'un objet sur la même potentialité numérique que celle de sa vitesse d'animation (Delay Level) l'objet tirera toujours au début de la séquence d'animation (exemple : le dragon de *Slap & Tickle*).

9/ L'horloge de *Psychoblast* est composée de trois objets presque identiques animés à différentes vitesses et assemblés pour adopter l'apparence d'un seul. Cette méthode astucieuse peut être utilisée dans de nombreux autres cas.

10/ Rendez les monstres plus costauds en augmentant le nombre de coups nécessaires à leur destruction.

11/ Pour un jeu plus équilibré, ne répartissez pas les points pour chaque monstre tué avant d'avoir complètement testé le jeu.

EDITION DE L'ARRIERE-PLAN

1/ De la même façon que l'ombre des sprites permet de montrer d'où vient la lumière, il est bon d'éclairer la face de l'objet la plus proche du soleil et d'assombrir l'autre face (exemple : les buissons de la tourelle dans *Slap & Tickle*). Pour obtenir des ombres plus réalistes, utilisez si possible différentes couleurs. Après avoir défini l'aire de l'ombre, placez les couleurs et rendez-les un peu plus sombres qu'à l'origine. Lorsque c'est terminé, vous obtenez une ombre superbe !

2/ Utilisez la fonction miroir pour les blocs et les sprites permet aussi de gagner du temps. Exemple : les blocs qui composent les échiquiers de *Slap & Tickle* se remplissent seulement des couleurs qui sont indispensables à l'échange, pour sauvegarder l'effet d'ombre que vous avez créé.

3/ Mettez le bloc en blanc 0 si vous le pouvez car au début, la carte entière est remplie avec le blanc 0 - ce qui pourrait vous agacer un peu.

4/ Tenez compte de la surface de jeu des joueurs lorsque vous dessinez le décor de fond. Il est important que le décor de fond et l'aire de jeu correspondent exactement.

5/ Construisez la carte logiquement et dans l'ordre, de façon à ne pas vous perdre. Concevez le niveau 2 après le niveau 1 etc.

6/ Des écrans immobiles peuplés de différentes choses peuvent donner l'illusion d'un décor animé. Exemple : la grande porte qui s'ouvre dans *Blood & Bullets*. Des écrans identiques doivent être construits pour introduire de nouvelles vagues d'attaque sur des jeux à écrans fixes. C'est ainsi qu'ont été conçues les différentes vagues d'attaque de *Psychoblast*.

LIMITATIONS DU JOUEUR

1/ Assurez-vous que la position de départ corresponde avec le décor dans lequel le joueur se trouve (ne laissez pas un sprite de poisson qui devrait se trouver dans l'eau à un endroit censé représenter un morceau de terre).

2/ Assurez-vous également que l'aire de développement des jeux dans lesquels on tire le scrolling se trouve suffisamment en bas de l'écran. Sinon, votre joueur devra presque marcher sur certains ennemis pour les faire apparaître sur l'écran. Laissez-lui le temps de voir ce qu'il approche.

3/ Il est possible de donner au joueur 1 et au joueur 2 des surfaces de jeu totalement différentes. Exemple : mettez le joueur 1 sur la droite, le joueur 2 sur la gauche, et laissez-les éclater les aliens qui se trouvent au milieu ! Veillez à ce que les deux joueurs n'aient pas la même position de départ sinon la situation pourrait être quelque peu confuse.

4/ Ne placez jamais la position de départ en dehors de la surface de jeu.

5/ Essayez de donner au joueur 1 plus de rapidité mais moins de puissance de feu que le joueur 2. Cela fournira au jeu un peu plus de variété.

6/ Veillez à ce que la couleur du score se détache bien de la couleur du fond.

7/ Vérifiez bien que les joueurs sont correctement désactivés ou mis en service. Souvenez-vous que les joueurs "Roth" sont toujours désactivés au départ. Veillez à cela

avant que vous ne découvriez quelque chose qui cloche dans votre jeu

8/ La vitesse des vaisseaux, le nombre de munitions, et la vitesse doivent être fixés dès le départ de façon à obtenir le jeu le plus au point possible. Regardez d'abord de quoi ont l'air les vagues d'attaque ennemies et choisissez ensuite quelle sorte de puissance de feu donner au joueur - jamais le contraire

EDITION DES VAGUES D'ATTAQUE

1/ Les ennemis qui restent tranquilles sans bouger dans leurs vagues d'attaque auront automatiquement l'air d'être des éléments du décor. Exemple : les tourelles tournantes de *Slap & Tickle*

2/ Regardez les unités ennemies, ne vous occupez pas méticuleusement de quelques ennemis particuliers pour laisser les autres de côté, sans leur donner d'intelligence ni même de chemin à suivre

3/ Lorsque vous choisissez la place de départ d'un ennemi, utilisez le "rough selector" le plus souvent possible . cela vous fera gagner du temps

4/ Veillez à ce que les ennemis accolés aient tous la même vitesse

5/ Si un objet est décalé d'un autre avec lequel il est accolé et que cela est répété avec des sprites identiques, on obtient une vague d'attaque impressionnante, comme les vaisseaux bleus de *Slap & Tickle*

6/ Assurez-vous que les ennemis accolés sont menés par le sprite qui se trouve le plus bas sur l'écran, sinon vous pourriez avoir des surprises

7/ Des sprites vides glissés dans les vagues d'attaque et tirant des balles vides également peuvent être utilisés pour obtenir des effets sonores spécifiques au bon moment. Exemple : les "O.K. Suckers !" de *Blood & Bullets* ou le son d'introduction de *Psychoblast*.

Dans chaque cas, un sprite vide passe sur l'écran et tire sa balle vide pour déclencher le bruit de son tir, en l'occurrence "O.K. Suckers". Puis il sort de l'écran sans être vraiment intervenu dans le jeu. Assurez-vous bien que la cadence de tir de ces objets est très faible sinon ces derniers répèteront leur bruitage, ce qui gâcherait l'effet

EDITION DES NIVEAUX

1/ Assurez-vous que la continuité entre deux niveaux est bien assurée et que le niveau 1 précède bien le niveau 2 et ainsi de suite

2/ Comme expliqué précédemment, plusieurs niveaux immobiles identiques peuvent être assemblés pour apparaître comme un seul grand niveau, mais vous devez alors utiliser la fonction redessiner (redraw) pour les joindre tous ensemble. Exemple : *Psychoblast*

3/ Il est possible d'utiliser deux fois la même carte pour différents niveaux, mais le vague d'attaque de chacune d'elles restera la même, quel que soit le niveau

4/ Différents niveaux à scrolling tirés par le personnage peuvent également être assemblés sans que cela se remarque. Pour cela, vous devez utiliser un joint continu et vous assurer que la vitesse des scrollings des deux niveaux est la même

5/ Fixez la durée d'un niveau immobile en fonction du temps que mettent vos vagues d'attaque. Vous devrez tâtonner jusqu'à trouver le temps exact

MSX

NEMESIS 3

(envoyé par Nicolas Eglin)

Tableau 1

Rien de bien difficile ici, c'est une succession de soleils qui crachent des flammes et des boules rouges. Pas d'arme cachée. Pour le monstre de fin - un oiseau de feu -, il faut se placer 5 centimètres plus haut au bout de l'écran lorsqu'il apparaît, de manière à le toucher tout de suite

Tableau 2

Planète vivante. L'arme est cachée dans l'une des deux trappes qui s'ouvrent à côté des grosses graines. Un peu plus loin se trouve une fleur géante : il faut la tuer avec les missiles. Attention, car ce qu'elle projette dévore les options. Après la fleur, il faut rester en bout de tableau, des boules envahissent alors l'écran par trois fois : les rouges sont indestructibles. La sortie, qui est assez étroite, vous causera quelques difficultés. Le monstre de fin ne peut pas se passer avec le Ripple et il construit des murs derrière votre dos

Tableau 3

Un des plus vicieux ! Attention dès le début à la vague d'envahisseurs quand vous voudrez récupérer des pastilles d'énergie : des météorites tombent du haut de l'écran. Les traits bleus au ras du sol vous attirent soit vers le bas, soit vers le haut. Après ce passage, des envahisseurs violets et rouges attaquent : les violets peuvent se fixer sur vous et vous empêchent de tirer pendant 10 à 20 secondes, puis il y a des canons qui balancent des projectiles se transformant en zones bleues mortelles. Le passage vicieux vient après : une succession de trous noirs qui vous attirent irrésistiblement. Si vous êtes pris au milieu de l'un d'entre eux, vous revenez au tout début du tableau 3. Pour passer, il faut suivre le bord inférieur du premier trou noir, puis se stabiliser au milieu, ensuite redescendre and so on... Il n'y a pas de monstres de fin de tableau, on passe directement au 4. Je n'ai pas trouvé pour le moment l'arme cachée

Tableau 4

Vous retournez dans le Passé pour sauver James. Ce tableau est une succession des monstres de *Némésis 2* et de *Salamander*. Pour passer le premier, il suffit de se mettre en bas à gauche lorsqu'il descend et en haut à gauche quand il monte. Le dernier vaisseau, qui représente le premier vaisseau de *Némésis 2*, possède une arme cachée. Après l'avoir abattu, rentrez à l'intérieur comme pour les passages du dernier jeu cité

Tableau 5

Les statues de l'île de Pâques.

Pas de grosses difficultés si vous avez les missiles photoniques. Lorsque vous arrivez aux statues couchées qui crachent des tirs laser horizontaux, détruisez la première des statues du deuxième groupe ayant le dos en bas. Entre les deux se trouve le premier morceau de la carte. Le monstre de fin est une statue qui vous envoie de petites statues, qui vous en envoient d'encore plus petites, qui tirent sur vous etc. Il faut toujours tirer dans la bouche lorsqu'elle est ouverte

Tableau 6

Tableau de feu

Un des plus dangereux. Il va vous falloir un écran complet de préférence, pour éviter les dards. Arrivé à mi-parcours, vous rencontrerez des sortes de stalactites et de stalagmites qui bouchent le passage. Slalomez entre elles et les dards en restant au début du tableau - dur, dur ! Tout de suite après se trouvent des cratères (un en haut, un en bas) - l'arme cachée est sous l'un des deux.

En progressant, vous allez affronter des cratères projetant des boules de lave, d'autres construisant des murs comme le deuxième monstre et finalement arriver devant un gros insecte qui bloque le passage en lançant des dards. Il faut viser le tête et insister. Le monstre de fin n'est pas difficile à tuer, c'est une sorte d'oursin géant

Tableau 7

Planète Dune

Endroit assez facile : le deuxième carte est cachée dans un rocher en bas, derrière un petit canon bleu. Pour s'en emparer, il faut faire exploser le rocher. Le canon bleu est situé juste après les gros vers qui traversent l'écran de haut en bas. Dans tout le tableau, il faut se méfier des rochers qui se resserrent. L'arme cachée est sous un gros réservoir qui balance des envahisseurs. Il faut essayer

tous les réservoirs, car elle change de place à chaque partie.

Le monstre de fin est constitué de 3 gros vers des sables qui cherchent à vous écraser. Il suffit de les éviter en bout d'écran.

Tableau 8

Planete de Vie.

Ce lieu brille par la simplicité. La troisième partie de la carte est dissimulée dans un renfoncement de la paroi - en bas, juste sous les carrés verts qui grossissent lorsqu'on leur tire dessus et qui lancent des bestioles blanches Tirez sur les parois. L'arme cachée se trouve un peu plus loin, dans une nacelle d'énergie qui monte et qui descend Abattez les nacelles uniquement Le monstre de fin envoie un tentacule très rapide qui en se retirant laisse plein d'envahisseurs

Tableau 9

Planète de Fer

Assez difficile · il vous faudra éviter des plaques de métal qui se detachent, des tirs laser multidirectionnels .. Pour le début, il est intéressant de posséder le Laser-Up A la fin, pour franchir l'obstacle du gros monstre, utilisez le tir arrière et une protection totale - attention au choix du vaisseau ! Ce monstre arrive devant votre dos pour traverser tout l'écran, puis revenir Pour le franchir, rasez le sol et passez sous ses jambes quand il les soulève et revenir, car il est indestructible Je n'ai pas pu trouver l'arme cachée En revanche, à un certain moment vous remarquerez au milieu du tableau un abri où l'on ne peut rentrer qu'en marche arrière vous y trouverez un détecteur d'armes cachées et de cartes

Tableau 10

Le gros vaisseau

Si vous n'avez pas encore les trois cartes, vous serez impitoyablement renvoyé au début des tableaux où vous les avez oubliées - d'où l'intérêt du détecteur Si vous avez tout entre les mains, vous pouvez alors savoir où se trouve James et aller le chercher Le tableau ressemble au précédent. A un moment, vous remarquerez une sorte de petit nuage qui clignote en haut de l'écran c'est le bouclier caché Il se trouve dans la première moitié du tableau, dans un renfoncement

Plus loin se trouvent des bras mécaniques qui barrent le passage, il faut absolument tuer la troisième Vous trouverez alors une capsule, prenez-la et ne tirez plus ! Lorsque vous verrez le bout du mur qui vous bloque le chemin, n'hésitez pas à tirer .

Tout à la fin vous aurez à tuer un monstre qui ne peut pas vous toucher en bas d'écran Pour le vaisseau final, restez en bout d'écran Le gros vaisseau, qui dépasse la taille de l'écran, va se coller à vous. Lorsqu'il descend, passez par-dessus, faites le tour en évitant les réacteurs et vous pourrez entrer à l'intérieur Le tir arrière est également nécessaire pour passer Ensuite faites tranquillement feu sur le centre nerveux du vaisseau

Cela accompli, il vous faut entrer dans la boule rouge, tirer les fils qui sont sur la tête qui lance des éclairs et ... c'est fini ! Vous avez sauvé votre ancêtre. Si vous avez le bouclier tout ira bien, sinon... je vous laisse découvrir la fin.

NINTENDO

WIZARDS & WARRIORS

(envoyé par Frédéric Cètra)

Niveau 1 : la forêt

Pour trouver la clef rouge, il faut aller tout en haut à gauche de l'écran, sur une branche Pour l'attraper montez carrément sur la branche qui est en dessous de cette clef, puis sautez sur le dos d'un ennemi de façon à l'obtenir. Pensez toujours à regarder la cime des arbres quand vous chevauchez un de vos ennemis Une fois que vous avez les 3 clefs et suffisamment de diamants rentrez dans l'arbre qui est coupé, là ou se trouve un chevalier en armure

Niveau 2 : le monde de glace

La clef bleue se trouve tout en haut à gauche du monde de glace , la clef rose est dans la salle qui s'ouvre par une porte rouge

Niveau 3 : le monde de lave

Pour vous emparer de la clef rose montez sur une des bulles, car elle se trouve dans les hauteurs de la caverne Une fois la porte rose franchie, il vous faut la clef rouge allez à droite du coffre rouge, puis grimpez sur une bulle (attention, choisissez la bonne !) Quand vous vous trouvez sur cette bulle, laissez-vous transporter tout en haut, puis sautez à gauche vers un diamant qui paraît inaccessible Et voilà ..

Niveau 4 : le deuxième monde de glace

Pour obtenir la clef rouge, il faut monter et passer devant la porte rouge puis devant un coffre et se diriger vers la droite. La clef bleue se trouve dans la salle de la porte rouge, la rose dans la salle de la porte bleue N'oubliez pas de sauter un peu partout, vous découvrirez ainsi des salles secrètes

Niveau 5 : la forêt

La clef rouge est dans l'arbre aux portes roses et la clef bleue sur la cime des arbres En outre vous découvrirez peut-être des trésors

Niveau 6 : le château

Pour trouver la clef rose, allez cette fois tout en haut du château (bonjour l'escalade !) vers la porte rose puis sautez dans le vide à gauche de l'écran Pensez aussi à sauter sur les remparts et vous découvrirez peut-être d'autres choses . La clef rouge est dans la salle rouge, la clef bleue dans la salle rouge au-dessus de la partie bleue.

Niveau 7 : les catacombes

Pour tuer le sorcier, placez-vous tout en bas à gauche, le dos au mur, puis sous une pierre qui est tout en haut de l'écran, alternativement Comme cela vous aurez pratiquement toujours le sorcier face à vous, ce qui vous simplifiera la tâche Et voilà .. la princesse est à vous !

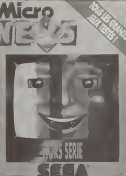
AMIGA

SPACE ACE

(envoyé par Pascal Aramburu)

Attendre de pied ferme les deux tirs au laser puis D, G, Bas D, attendre que le premier bras se relève, G, quand Dexter s'apprête à sauter, G et une fois que le deuxième bras se relève, G-Bas une fois que Dexter est sur la butte puis Haut Haut pour atterrir, bouton de tir pour tuer le monstre vert Attendre que le premier bras descende, D, puis lorsque Dexter s'apprête à sauter, Haut Dexter se prépare à bondir sur la plateforme, D, puis tout de suite, D-Bas, une fois devant le monstre, D-Bas, quand vous avez bien dans le collimateur, G-Tir, lorsque Dexter est pris par les tentacules de la pieuvre Attendre que les hommes bleus apparaissent à l'écran, Haut Attendre que les deux créatures vertes surgissent de chaque côté, Haut. Une fois à l'intersection, D. Une fois que les monstres sont au premier plan, Haut , quand les robots apparaissent et commencent à grouiller, D, courir un peu et une fois au fond G, au fond de l'écran G Courir un peu avec circonspection, D, courir un peu Haut, quand Borf commence à attaquer Tir. A nouveau Tir, quand Borf s'apprête à donner un coup qu'il voudrait définitif, Tir et une fois Dexter à terre D (pour esquiver le deuxième coup) Tir, puis Bas afin d'éviter le coup, lorsque Borf s'approche. Tir, Haut pour esquiver le premier coup, Bas pour le deuxième D, puis Bas pour sauter sur son dos Lorsque Dexter saute pour rattraper la corde (deuxième petite séquence) G, Haut Dexter saute sur la plateforme , D quand Dexter arrive sur la lave rougeoyante Courir un peu et au premier tir D, un peu avant l'intersection G Attendre le tir D, G, Dexter retourne le miroir, puis D pour esquiver le tir Il ne vous reste plus qu'à admirer la scène finale avec la satisfaction du devoir accompli

(D = droite, G = gauche)



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom ....
....
Adresse ....
.... Ville ....
Tél .... Age ....

Veuillez m'envoyer ... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Règlement je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.
☐ Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :...Prenom : ....
Adresse : ....
Ville :...Code postal : ....
Type de machine possédée : ....Age : ....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F



VENTES

Vds **console Sega** (4 manettes) + pistolet + 10 jeux Prix 2000 F Jean-Jacques Pêcheur Tél (1) 34 10 72 09

Vds **MSX 2 8245** 2000 F (août 88) Vds originaux MSX 2 neufs Cherche contrôleur drive 720 Ko à prix sympa. Philippe Bezon Tél (16) 66.26 02 94

Vds **MSX 1** + lecteur K7 + 44 jeux K7 + 10 jeux cartouches + revues + livres + 2 manettes Valeur 7000 F Cédé 2500 F à débattre Fabrice Bosset Tél (16) 94 91 74 66

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + revues + 150 jeux (Double Dragon, Crazy Cars 2 Barbarian 1 et 2, Great Courts After The War etc) Prix 3300 F à débattre Gilles Mens Tél (16) 67 74 76 19

Vds **Apple IIE + manuel + moniteur Philips monochrome** + carte graphique parallèle + 16 disquettes + 2 lecteurs externes Le tout cédé 2000 F Urgent ! Yannick Nen Tél (1) 43 97 24 41

Vds **console Nintendo neuve**, très bon état + 5 jeux (Mario 1 et 2 Goonies 2, Top Gun etc) + adaptateur japonais + Grizor + cadeaux Prix 2000 F au lieu de 3100 F Olivier Chen Tél (1) 64 46 92 89

Vds **console Sega** + Speed King + Control Stick + lunettes 3D + 17 jeux (Psychofox Tennis Ace Galaxy Force, Wonder Boy 3 Cloud Master etc) Valeur 6179 F Vendu 3600 F Yves Lardoux Tél (1) 43 70 50 27

Vds jeux à bas prix sur **Atari et Amiga** Vds émulateur Mac Spectre avec ROM et logiciel 1700 F Hard Copieur 800 F. Laurent Boumeddane-9 avenue de la Redoute 92600 Asnières

Vds jeux sur **Atari ST/STE** Les Voyageurs du Temps 180 F Moonwalker 140 F Stéphane Berlut. Tél (16) 78 55 10 69 après 18 h

Vds **console Nintendo** + 9 jeux dont Super Mario 2, Galaga, Robot Warriors, Goonies 2 etc Le tout en très bon état. Valeur 4000 F Vendu 3000 F Jean François Bergeret Tél (1) 64 05 29 41

Atari ST vends hardcopieur récent très rapide et extrêmement performant Prix 500 F Vds aussi extension mémoire tous formats sur STF et STE Sébastien Bergot Tél (16) 21 20 59.23

Vds **imprimante Commodore MPS1230 neuve** + 3 rubans encre + papiers Garantie 9 mois Prix 700 F + frais de port. David Pointu Tél (16) 54 74.27 60

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur très bon état** + 100 jeux + boîte de rangement + housse Valeur 5000 F Vendu 2800 F Vds jeux NEC Vigilante, Kung Fu Cybercross 300 F Fabrice Popovitch Tél (1) 46 32 80 71

Vds **console Nintendo** + 10 jeux (Mario 2, Zelda Robocop) + adaptateur etc 2200 F Bon état Vds console Sega garantie jusqu'en juin 90 + 5 jeux (Thunder Blade Vigilante etc) Prix 1250 F Mathieu Picard Tél (1) 45 43 15 11

Vds **Thomson MO5** + lecteur K7 + ext avec lecteur QDD + imprimante Impact 40 colonnes + cont manettes + 3 jeux sur disks + 20 K7 (jeux, utilitaires éducatifs) + cart Jane, Logo Pictor + livres Prix 1300 F Monique Dure Tél (1) 47 02 06 64

Vds **Atari 2600 VCS** (console de jeu) + 26 cartouches Prix 50 F la cartouche ou 600 F les 26 Le tout 750 F Possibilité de vente séparée Xavier Vincent Tél (16) 62 05 45 68 ou 61 59 38 29

Vds **CBM 128 + moniteur couleur + 1571 + 1530** + joystick + cadeau + livres + nombreux jeux avec emballage Très bon état Prix 5000 F à débattre Roy Hypersiel Tél (1) 30 43 41 61

Vds **consoles Nintendo + Sega** + accessoires (Remote Controle Light Phaser) + 24 jeux (Cobra Triangle Life Force After Burner etc) Le tout 4700 F Denis Markman Tél (1) 61 23 54 62

Vds **MSX 2 Philips 8235** avec 450 jeux, 50 utilitaires (disks), 12 megaroms Vendu 3000 FF ou 18 000 FB Vincent Van Humbeeck Tél (19-32) 65 31 48 65

Vds **Atari 520 STE** (sous garantie) + manettes + jeux Prix 3000 F + STOS Basic 200 F + West Phaser 250 F Frédéric Pasquier Tél (16) 74 80 11 69

Vds **Atari 520 ST + moniteur couleur + lecteur externe DF** + originaux (GFA3, Degas On Foft, Bat, Blood etc) + livres (GFA Bible Gem etc) + revues Yves Tél (1) 47 33 46 45

Vds **Amiga 500** + souris + 25 jeux + joystick + Pentel Garantie 2 ans Prix 3900 F Vds C64 + moniteur couleur + lecteur K7 + joystick + 100 jeux 2600 F Paris ou banlieue uniquement Sébastien Foy Tél (1) 48 46 27 57

Vds **Amstrad 6128** + 30 disquettes avec de nombreux jeux + quelques livres + cordon magneto + nombreux originaux Prix 2500 F Franck Tharel Tél (1) 46 66 04 67 après 16 h

Vds **cartouches MSX 1/2** Salamander 200 F Nemesis 1 180 F Nemesis 2 200 F F1 Spirit 200 F Eggerland 2 150 F Kings Valley + Fantasme Soldier 120 F John Tél (16) 20 02 85 01 après 18 h

Vds **origineux** Populous North and South Blood Waterloo etc Joëlle Amado Tél (1) 46 58 65 78 tous les soirs à 18 h

Vds **Sega Master System** + 10 jeux (Shinobi, Altered Beast Double Dragon etc)

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement **80 F pour les lecteurs non-abonnés** Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel prière de nous consulter

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal relevant du tribunal civil et correctionnel qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal)

RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM : .... PRENOM ....

ADRESSE : ....



+2 manettes Le tout 2100 F Très bon état Jean-Pierre Grard Tél (16) 94 57 45 51

Vds **Amiga 500 complet** 2650 F **Handy Scanner 3 1** 2000 F Prof Page 2350 F Imprimante 24 aiguilles NEC P2200 2400 F Excellent état Prix définitifs Philippe Baroin Tél (1) 46 55 78 14

Vds **console Sega** + pistolet + Control Stick + Rapid Fire + Vigilante + Galaxy Force, sous garantie acheté il y a 3 mois 1850 F Vendu 1350 F Arnaud Millet. Tél (16) 49 88.24 84 après 19 h

Vds **Amstrad CPC 6128** bon état + nombreux jeux + livres + 2 joysticks Prix 2500 F Nathalie Tngalo Tél (1) 43 64 17 42

Vds **console SEGA** + pistolet + 2 poignées + 5 jeux (Out Run Hang-on, Safan Hunt Shinobi Kung-Fu Kidd) Le tout en très bon etat Prix 2190 F Vendu 1200 F François Ponchillo Tél (1) 43 78 72 96

Vds **Sony HB700** avec Eprom + jeux 3000 F Vds cartouches pour MSX Super Laydock Testament L Oiseau de Feu Metal Gear etc) Cherche possesseur de MSX 2+ Fabrice Autour Tél (1) 69 06 67 60

Vds **extension 512 Ko neuve pour Amiga 500** 700 F ainsi qu une tablette graphique (Graphicop 2) pour Amstrad Sylvain Crégut Tél (16) 42 22 20 19

Incroyable ! Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur monochrome** + magnétophone + 2 joysticks + 17 jeux sur cartouches + 2 sur disks Prix 3000 F José Halimi Tél (1) 48 44 12 73

Urgent ! Vds **console Sega** (très bon état) + 1 Speed King + 7 jeux (Shinobi, Psycho Fox Thunder Blade, Out Run etc) Valeur réelle 2780 F Cédé 1750 F James Lainé Tél (1) 35 37 65 41

Vds **Amiga 500** + souris + extension mémoire + 4 joysticks + 3 jeux originaux + 100 disks + journaux Le tout sous garantie Prix à débattre Arnaud Suisse Tél (1) 47 07 15 86

Pour **Sega Mega Drive** vds Altered Beast 350 F Bernard Tramond Tél (16) 53 64 48 18 entre 12 h 15 et 13 h 45 et à partir de 17 h 15

Vds **Becker Text** neuf 600 F + Calcomat (original) en cadeau Prix à débattre Jacques Martin Tél (1) 42 33 40 25

Vds **Atari 520 STF (double face) + moniteur SC 1425 + lecteur externe SF 354** + souris + joystick + jeux (Strider etc) Prix 3900 F Xavier Crouzet Tél (16) 65 70 42 20 entre 20 et 21 h

Vds **console Sega** + 40 jeux + Light Phaser + lunettes 3D + Rapid Fire Le tout au prix de 6000 F Valeur neuve 13 000 F Patrick Rigal Tél (1) 45 74 56 56

Vds **Amiga 500** tout neuf (utilisé 2 fois) + jeux + joystick. Prix 3000 F cause achat Amiga 2000 Vds ou échange news sur Amiga Michel Tél (1) 47 35 22 96

Vds **moniteur couleur Thomson MC9J938** prise Péritel, parfait état avec docs cables emballage d origine Cause achat moniteur monochrome Prix 1600 F à débattre Urgent ! Jean Michel Deliers Tél (1) 30 31 14 43

Vds K7 cartouches de jeux (Alien Ninja, Ghostbusters etc) et éducatifs **MSX 1 et 2** Prix et liste sur demande Rodolphe Bortez. Tél (16) 21 03 68 68

Vds **lecteur externe 3"1/2 pour ST** (jamais servi) 700 F Sequencer Polymidiv 1 + doc 600 F Pascal Tossourkpé Tél (1) 69 05 54 33 après 18 h

Vds K7 jeux **Amstrad** 50 F chaque jeu Vds console Sega + pistolet + 15 jeux (Wonderboy 3 etc) Valeur 5200 F Vendu 3500 F Possibilité de ventes séparée Christophe Chanu Tél (16) 84 07 05 75

Vds **console Sega** + 4 pads + joystick + lunettes 3D + Phaser + 7 jeux (Out Run, Thunderblade Ninja etc) Valeur 4000 F Cédé 2500 F Raphaël Sauvillers Tél (16) 44 59 17 74

Vds **console Atari 2600** + 15 cassettes + **console Yeno** + super K7 Veion + 6 K7 Prix neuf 4590 F Vendu 1000 F Maxime Zecchini Tél (1) 48 06 54 75 après 18 h

Vds **STE gonflé 1 méga** + Free Boot + 19 logiciels originaux STE vieux de 9 mois très bon état Le tout 4000 F Jean Denis Labetut. Tél (16) 38 66 56 26

Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + 1 manette + lecteur K7 + 2 K7 en cadeau Le tout 3600 F Vds aussi 17 jeux MSX cartouches et disks Prix à débattre Alain Bougel Tél (16) 29.24 50 69 après 17 h

Vds jeux **Nintendo** (Dunck Hunt, Gyromite Super Mario 2) + jeux Thomson **TO7/70, TO9, TO8, MO5 MO6** (Color Paint, 5ème Axe Coliseum) Prix à débattre David Fauno Tél (16) 46 91 20 13 heures de repas

Vds **console Sega** + pistolet + 16 jeux dont Thunder Blade American Pro Football, Lord of The Sword etc Le tout pour 2200 F Laurent Farr Tél (1) 48 43 06 01

Vds cartouches **Sega** (Altered Beast, Vigilante, Enduro Racer Time Soldiers After Burner Rampage) Philippe Richard Tél (1) 39 52 74 32

Vds échange programme sur **STDF** Cherche docs Correspondance rapide et sérieuse Denis Blanquet 1 avenue Claude Debussy, 13009 Marseille

Vds **C64 nouveau modèle et 1541 (II) sous garantie + moniteur monochrome** + Geos + nombreux jeux + joystick 3500 F à débattre Stéphane Berliat Tél (16) 76 66 76 98 heures de repas

Vds jeux sur **Amiga et C64** Cherche contacts sur Amiga Fabrice Bajolais-25, avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny

Vds softs news **Amiga** Philippe Lemaire-1 rue Louis Rolland, 92120 Montrouge

ECHANGES

Amiga cherche contacts sérieux pour échanges de news de quoi intéresser les plus branchés Débutants acceptés Didier Bortolin Tél (16) 82 34 37 83

Echange, cherche conctacts sur **520 ST** pour programmes éducatifs, gestion jeux Fotis Tataris Tél (16) 42 72.38 69

Echange ou vends news sur **ST et Amiga** (Super Car Eagle Rider Infestation etc) Laurent Boumeddane 9 avenue de la redou

Echange **Amiga 500 + moniteur** + synthé YAMD SR 100 av amp SG + Yam Pss 200 contre Sega ou PC Engine Le tout neuf Christophe Landry Tél (1) 61 81 30 09

RECHERCHES

Recherche sur Paris **moniteur couleur** (Thomson ou Atari de préférence) Raphaël Berns Tél (1) 43 72 64 64 après 20 h 30 ou le week-end

LAST, BUT NOT LEAST ! (suite)

Les dernières nouvelles du monde thomsonien par le Major - toujours vert !

Je vous avais parlé la dernière fois d'un éditeur qui développait de nouveaux jeux sur notre éminente bécane Eh bien, ce n'est pas tout ! J'ai toujours plus d'un tour au fond de ma tasse de thé

UNE BONNE ASCISE !

Une information vient de m'être transmise L'association ASCI propose une disquette comportant une démo de toutes sortes de programmes, allant d'*Horloge* à *Copie Conforme* (avec 8 copies possibles), en passant par *Turbodis* - ainsi que de nouveaux produits comme **PIO, Calculatrice, Catalogue, Les Jeunes et L'Argent, TO-Graph, TO-Texte, Micro-ASM** La véritable disquette contiendra un logiciel de création sans équivalent sur TO8/8D/9+, qui permettra de réaliser sur imprimante Thomson d'exceptionnels tirages, en simple ou double passe, à partir d'un document en WYSIWYG (**What You See Is What You Get**) Elle comportera également un logiciel fournissant la possibilité d'adapter *Paragraph* en *TO-Texte* (identique, excepté un tirage amélioré des fichiers " MAP" sans déformation). Au passage, une petite indication sur *Micro-ASM*, qui permet, à partir de la cartouche, de réaliser des assembleurs pour tous les microprocesseurs de la famille 6800 (6804, 6805, etc..) La disquette démo complète est vendue 20 F (avec en prime un superconcours qui offre aux vingt premiers acquéreurs une chance de gagner plusieurs centaines de cadeaux) Une disquette *TO-Texte/TO-Graph/Micro-ASM* se trouve également disponible au prix de 200 F Pour vous la procurer, envoyez un chèque à l'ordre d'ASCI, Chemin des Montants, 54690 Eulmont

THOMS ON !

Un club qui monte, qui monte, c'est bien le Club Thoms+, association sous le régime de la loi de 1901 qui vous propose déjà un catalogue shareware, dont une disquette d'images X, des utilitaires et des jeux à des prix très bas Mais il y a mieux, my dears ! Après l'installation du serveur 3615 Heli*Thoms+, le Club Thoms+ vise encore plus haut en manifestant la volonté de reprendre à son compte les activités du Club Micro Thomson de Courbevoie ainsi que son fameux serveur 3615 Thomtal En effet, si la marque a mis fin à sa production de machines, les utilisateurs, eux, sont toujours en vie et ont besoin d'en savoir plus Une histoire à suivre de très près, d'autant que le club a contacté European Media Business (E M B.), société qui a déjà à son actif le protocole de téléchargement de communication Videotext interactif, ainsi que les serveurs FR3 (TVSoft), GFI-SCICON (Lyon), Technopole METZ 2000 (Club Micro Thomson), SUNIST, CESTA mais aussi KORTEX. Le logiciel **Téléchargement** de cette société existe pour une large gamme de sites centraux grands systèmes, comme les IBM (GTM/CICS), de la gamme 370, les sites Unix System V et les sites DEC sous VMS Un grand partenaire qui nous permettra peut-être de diffuser pour ceux qui n'ont pas de modem Thomson, un kit de téléchargement via un minitel utilisant le même protocole

Pour finir, je vous révèle la création d'un digitaliseur sonore sur Thomson restituant des sons presque aussi parfaits que les micros Atari ou Amiga Un système simple qui digitalise les sons et les sauve sur disquette afin que vous puissiez les écouter ultérieurement sur votre chaîne Bye !

METAMORPHOSE INACHEVEE

Je suis adhérent au club Thoms+ et je voudrais savoir pourquoi les listings parus dans Micro News dans la rubrique "Les carnets du Major Thomson" ne fonctionnent pas, une fois qu'on les a tapés et chargés ? Il s'agit des programmes suivants Horloge et Métamorphose .

(M Liégeois, Fœcy)

Cher Thomsoniste, sachez que j'ai à endurer de nombreux problèmes et tracasseries pour que, tous les 15 jours, vous puissiez lire des articles intéressant vos micros ! Transférer les articles du format Thomson au format PC en restant toujours sur Thomson, euh c'est un peu complexe, mais puisque je possède de nombreux utilitaires, dont le dernier de BC1O9, tout va aller pour le mieux, dorénavant Pour en revenir aux deux listings défectueux, l'explication est simple lors de la conversion, des lignes ont été tronquées ou des caractères modifiés - un vrai Trafalgar ! Plus de problème pour les malheureux du clavier, car le Club Thoms+ (4, rue Millocheau, 49400 Saumur) vous offre ces deux programmes contre l'envoi d'une disquette et d'une enveloppe timbrée

LE THOMSON A BON DOS

Bonjour Major,

Je possède chez moi deux micros - un PC et un TO8 Mon PC a un lecteur 3"1/2 mais pas de 5"1/4, or le Thomson a les deux puis-je mettre le 5"1/4 du Thomson sur le PC ?

(X, Paris)

En effet, il est possible de mettre un lecteur Thomson sur un PC - il faut savoir que les lecteurs sont tous les mêmes ST, Amiga, PC MSX ? Ce qui change, c'est le contrôleur ou les bus Bref il existe deux possibilités soit démonter le 5"1/4, débrancher tous ses cordons et puis l'installer - si vous avez une place prévue - en raccordant l'alimentation et le cordon du contrôleur PC au lecteur (le connecteur 3"1/2 vers 5"1/4 est alors nécessaire) ; soit écrire à ASCI (Chemin des Montants, 54960 Eulmont) pour obtenir des renseignements sur les programmes de transfert PC en restant sur Thomson TO8 et TO9+ de 5"1/4 (360 Ko) à 3"1/2 (720 Ko) ou vice-versa

LOGICIELS pour THOMSON!

NON, les TO et MO ne sont pas encore morts! NOVTECH vous propose toute une gamme de logiciels pour vos TO9,TO8,TO9+,MO5/6 et TO7-70! De plus, des nouveautés viendront régulièrement étoffer ce catalogue: soyez attentifs! Livraison de vos softs *en recommandé* sous trois semaines maximum.

JEUX

BLUE WAR: Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011004, 149 F.*

INVASION GALACTIQUE (SPACE GAME): Arcade. Un 'shoot-them-up' en 3D: éliminez la flotte spatiale ennemie! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011005, 149 F.*

SUPER FLIPPARD: Arcade. Vous êtes vous déjà retrouvé à la place d'une bille de flipper? *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011006, 149 F.*

MONOPOLIC: Une adaptation particulièrement réussie du célèbre jeu. Jouez jusqu'à quatre ou seul contre l'ordinateur. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011007, 149 F.*

BLUE STAR: Arcade. Un space invaders comme on n'en fait plus! Vol interstellaire entre chaque nouvelle base à détruire en prime! *TO8/9/9+ disquette - Ref 011008, 149 F.*

COLORIC: Repeignez dans la couleur demandée un cube sans tomber dans la trappe. Un jeu de stratégie original. *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011009, 149 F.*

SIRIUS: Un grand jeu d'aventure et d'action graphique sur une planète inconnue! *TO9 disquette seulement - Ref 011010, 149 F.*

1000 BORNES: Adaptation du célèbre jeu de société. L'ordinateur, adversaire redoutable, n'hésite jamais à vous jeter des embûches soumoises! *TO8/9/9+ disquette - Ref. 011011, 149 F.*

BREAKER: Arcade. Casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante, etc.) et piéges! *TO8/9/9+ disquette - Ref 011012, 149 F.*

DON CAMILLO: Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis, mais gare aux diablotins! *TO8/9/9+ disquette - Ref 011013, 149 F.*

GARDEN PARTY: Arcade. Faites pousser vos légumes tout en luttant contre les insectes nuisibles. *TO8/9/9+ disquette - Ref 011014, 149 F.*

THESAURUS: Un jeu de Donjon dans le plus pur style du genre: trésors et monstres a profusion! *TO9 disquette seulement- Ref 011015, 149 F.*

SOS SPACE: Aux commandes de la navette spatiale, vous devez récupérer un satellite ultra-secret. Ce simulateur est en tout points conforme à la réalité. *TO8/9/9+ disquette. Ref 011016, 149 F.*

PLANETE MORTE: Votre vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète déserte, autrefois occupée par une civilisation très évoluée: en repartirez-vous? *TO8/9/9+ disquette: ref. 011017, 149 F. MO6, TO8/9 cassette: Ref 013017, 120F.*

UTILITAIRES

BUDGET FAMILIAL: Calculez votre budget, des graphiques de synthèse vous en donneront une vue d'ensemble. *TO8/9/9+ disquette: ref. 012001, 149 F.*

GRAFFITI: L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes Bitmap 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, déplacement de zones, remplissage, cercles, aérographe, GR$, etc. *TO8/9/9+ disquette: ref. 012002, 249 F.*

SPEEDY WONDER: Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! *TO8/9/9+ disquette: ref. 012003, 249 F.*

DIVERS

CABLE IMPRIMANTE THOMSON: *ref. 0103001, 175 F.*

CHANGEMENT DE PROGRAMME: Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. *Ref. 013002, 95 F.*

CADEAU !

A partir de 450 F. d'achat (hors frais de port), NOVTECH vous offre un logiciel (jeu uniquement) ou un livre à choisir parmi ceux présentés dans cette page!

Distribution exclusive DPMF DIFFUSION: (1) 49 78 08 08

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à:
NOVTECH - 17 rue de la Prévoyance - 94300 VINCENNES

Nom:........................ *Prénom:*........................
Adresse:..
....
Code postal:.................. *Ville:*.......................
Je possède un THOMSON (type):..........................
☐ *Cassette* ☐ *Disquette 3,5 P.*
Je règle par:
Chèque ☐ *bancaire* ☐ *postal à l'ordre de NOVTECH*
SIGNATURE OBLIGATOIRE:

Article	Réf.	Quant.	Prix total
Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F au dessus. *(France métrop. uniquement)*		PORT	
		TOTAL	

Si vous faites plus de 450 F. d'achats, indiquez ici le logiciel de jeu ou le livre gratuit que vous choisissez:


BARGON ATTACK
RASHEED + MARC BROTHERS
L'ANIMATION EST SUPERBE ON DIRAIT UN FILM !
SHTONG
BOZ
...IL EN MET DU TEMPS À MOURIR CELUI-LÀ...
...HA! CETTE FOIS JE L'AI MÉRITÉ MON CHANGEMENT DE TABLEAU !
ZZZAPPPPP
VRAIMENT CHAPEAU LES EFFETS SPECIAUX...

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack, les Bargoniens attaquent réellement la Terre…



A suivre…

SAMOURAI MICRO

BEST OF MSX

Ils sont encore disponibles, nous vous les recommandons : ce sont les Tops MSX !

Voici une sélection des meilleurs jeux MSX, plus particulièrement à l'intention de nos amis de province qui ne peuvent pas toujours se déplacer dans les magasins pour assister à une démonstration

JEUX MSX1 EN CASSETTES

L'Héritage (aventure), **Rambo** 3 (action/aventure), **Bounce** (casse-briques), **Science-Fiction** (à partir de 8 ans), **Out Run** (course de voitures) **Regate** (simulation de navigation), **Passing Shot** (tennis), **Operation Wolf** (pour MSX2), **Match Day 2** (football), **The Games Collection 1** et **2** (compilations d'une trentaine de jeux chacune)

JEUX MSX2 EN DISQUETTES

Soft Manager (simulation de gestion d'entreprise), **Les Passagers du Vent** (aventure), **The Games Collection 1** ou **2**, **Starship Rendez-Vous** (MSX2/2+), **Puzzle in London** (digitalisations)

CARTOUCHES MSX1

Nemesis 1, 2 et 3, Salamander, Knightmare (arcade), **Penguin Adventure** (action/aventure), **F1 Spirit** (course de voitures), **Soccer, Ping Pong, Tennis, Hyper Sports.**

CARTOUCHES MSX2

Mister Ghost (action), **Famicle Parodic** (tir pour les 10 ans), **Darwin 4078** (tir), **Garyuo** (arcade) **Metal Gear Vampire Killer Super Tritorn** (aventure), **Usas, King's Valley 2, Quinpl** (échelles), **Eggerland Mystery** (réflexion)

UTILISATION DU MUSIC MODULE AVEC LES DISQUETTES "DISC STATION"

Insérer le *Music Module* dans le port cartouche n°1 , allumer l'ordinateur en appuyant sur la touche ESC , insérer la disquette *Disc Station* , taper

```
POKE &HFFCA,&H23
POKE &HF346,1
CALL SYSTEM
```

Si vous avez pris soin de brancher l'ordinateur sur votre chaîne hi-fi, bonjour les sons magiques de la synthèse FM ! (Les disquettes *Disc Station* sont offertes aux clients de **MSX Video Center** lorsque vous achetez un logiciel)

(Envoi de Sink System, Bar Idéal, 13420 Gemenos - qui cherche par ailleurs quelqu'un pour lui donner des cours d'assembleur)

UTILITAIRES

Soft Calc (tableur, disquette MSX2), **Soft Graph** (graphismes), **Soft Stock** (gestion et facturation), **Dynamic Publisher** (mise en page), **Mx Telx** (émulateur Minitel)

TABLEAU DES RESOLUTIONS GRAPHIQUES DU MSX2+

Les screens 0 à 3 sont des modes MSX1 , les screens 4 à 8 sont des modes MSX2 , les screens 10 à 12 sont spécifiques au MSX2+.

Screen	Resolution	Couleurs affichables simultanément
0	80 x 24	
1	32 x 24	
2	256 x 192	16
3	64 x 48	16
4	256 x 192	16
5	256 x 212	16
6	512 x 212	4
7	512 x 212	16
8	256 x 212	256
10	256 x 212	12 499
11	256 x 212	12 499
12	256 x 212	19 268

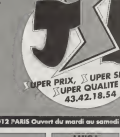
DEPOT -VENTE

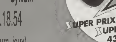
OCCASION

Contacter Sylvain

au 43.42.18.54

(consoles, ordinateurs, jeux).







NOUVEAU ! CLUB CARTOUCHE

CLUB CARTOUCHE : Pour 100 F, possibilité d'échanger un jeu contre un outre de voleur similoire. Si celui que vous ovez choisi est d'un coût plus élevé, n'oubliez pos de verser lo différence. Les jeux doivent comporter notice et boîte d'origine.

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h M°Ledru Rollin Gare de Lyon

MSX

PHILIPS 8020	890 F
PHILIPS 8255	3390 F
IMPRIMANTE PHILIPS 1451	2090 F

CARTOUCHES

BOXING	230
DRAGON SLAYER 4	290
EGGERLAND MYST	230
F1 SPIRIT	230
FOOTBALL	330
GAMES MASTER	230
HYDLIDE 3	310
KING S VALLEY 2	290
KNIGHTMARE	230
NEMESIS 2	230
NEMESIS 3	249
PENGUIN ADVENTURE	230
R TYPE	310
PING PONG	230
SALAMANDER	230
SUPER LAYDOCK	345
TENNIS	230

MSX2

ANDROGINUS	195
ARKANOID 2	290
COCKPIT	290
KONTRAT	299
FAMICLE PARODIC	310
MR GHOST	310
QUINPL	310
RASTAN SAGA	195
VAMPIRE KILLER	290
USAS	290
FM PACK	810

K7

AFTERBURNER	129
APEMAN STRIKE	75
ATTACK TOMATOES	95

CYBERUN	95
FUZZBALL	75
JET BOMBER	95
MANDRAGORE	89
MATCHDAY 2	120
MEANING OF LIFE	75
MUTANT MONTY	75
OPERATION WOLF (MSX2)	120
PACLAND	120
PASSING SHOT	120
PENTAGRAM	75
4X4 OFF ROAD	130
RAMBO 3	120
ROBOCOP	120
RUNNER	89
10TH FRAME	89
THE DIARY OF ADRIAN	95
THE HEIST	95
WEC LE MANS	120
ZORNI	75
K7	75
D	89
BOUNCE	
CHIMA CHIMA	
COME ON PICOT	
COURAGEOUS	
INCA	
MR JAWS	
OIL S WELL	
PICO PICO	
POLAR STAR	
SAILOR'S DELIGHT	
SCIENCE FICTION	
SNAKE	
STAR FIGHTER	
STAR WARS	

DISQUETTES

BRIDGE	75
OMEGA PLANETE INVIS	195
PYROMAN	75
GAMES COLLECTION N° 2 (20 JEUX DONT 9 MSX2)	299

AMIGA

AMIGA 500 + PERITEL	N.C
BATMAN	239
BEACH VOLLEY	245
BLACK TIGER	245
CHASE HQ	245
CHESS MASTER	190
DRAGON NINJA	245
DRAGON'S LAIR	330
DRAKKHEN	290
DUNGEON MASTER	299
FALCON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS N' GHOSTS	245
GREAT COURTS	349
HARD DRIVIN'	155
LES JUSTICIERS	269
NINJA WARRIOR	195
OPERATION THUNDERBOLD	245
RAINBOW ISLANDS	249
RICK DANGEROUS	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SHINOBI	245
SPACE ACE	399
STRIDER	245
STUNT CAR	245
TETRIS	190
TURBO OUTRUN	245
TWIN LORD	245
TWIN WORLD	249
X-OUT	245

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	299
ALTERED BEAST	295
AMERICAN PRO FOOTBALL	299
AZTEC ADVENTURE	259
BLACK BELT	259
BOMBER RAID	299
GOLVELLIUS	295
GREAT BASEBALL	255
GREAT BASKET-BALL	255
GREAT FOOTBALL	259
GREAT GOLF	259
GREAT VOLLEY BALL	259
KENSEIDEN	299
LORD OF THE SWORD	295
PRO WRESTLING	259
PSYCHO FOX	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
RAMPAGE	295
RASTAN SAGA	295
SHINOBI	295
THE NINJA	259
TIME SOLDIERS	295
VIGILANT	299
ZILLION 2	259

SEGA 16 BITS

(PRIX : NOUS CONSULTER)

ALEX KIDD
ALTERED BEAST
BASEBALL
CURSE
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOUL'N'GHOSTS
HERZOG
KUJAKUOH (QUEEN OF)
LAST BATTLE
RAMBO 3
SOKOBAN
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG-ON 2
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE 2
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2

NINTENDO

CONSOLE NINTENDO	745
MANETTE "NES MAX"	279
MANETTE "REMOTE"	460
COBRA TRIANGLE	380
DONKEY KONG	390
DOUBLE DRIBBLE	380
FOOTBALL	290
GOONIES 2	280
GUMSHOE	325
GRADIUS	330
KUNG FU	290
LEGENDE ZELDA	390
MEGA MAN	380
METROID	300
POPEYE	190
PUNCH OUT	380
RAD RACER	380
RUSH N ATTACK	300
SUPER MARIO 2	390
TO THE EARTH	320
TRACK & FIELD	390
WRESTLEMANIA	380
ZELDA 2	380

PC ENGINE

CONSOLE NEC PC ENGINE (+ câble Péritel + joystick)	1800
ALTERED BEAST	495
BIG MAN WORLD (ARCADE)	288
BLOODY WOLF (ARCADE)	495
BREAK IN	299
BREAK IN (BILLARD)	495
CYBER CROSS (ARCADE)	499
DEEP BLUE (SHOOT'EM UP)	445
DORAMONE (ARCADE)	495
DRAGON SPIRIT (ARCADE)	499
FANTAZY ZONE (ARCADE)	445
FINAL LAP TWIN (COURSE F1)	549
F1 PILOT (COURSE)	495
GUNHED	895
HEAVY UNIT	349
JAPAN WARRIOR (ARCADE)	895
KATO AND KAN SHOW	299
KUNG FU	299
NEW ZEALAND STORY	499
MR HELI	445
MOTO ROADER (COURSE F1 5 JOUEURS)	288
PACLAND (ARCADE)	445
PARANOIA	445
PRO BASKET	496
ROCK ON (SHOOT'EM UP)	445
R TYPE 1 (ARCADE)	445
SHANGAI (DOMINO CHINOIS)	385
SHINOBI	349
SIDE ARMS	495
SPACE HARRIER (ARCADE)	285
TIGER ROAD	495
VIGILANTE (ARCADE)	495
VOLFIEV	499
WATARU	399
WONDER MOMO	249
WORLD COURT (TENNIS)	445

MATERIELS

MONITEUR MONO PHILIPS VS0040	499
MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832	2290
EXTENSION MEMOIRE AMIGA	390
LECTEUR DISK 3"1/2 AMIGA	1390
DISQUE DUR 20 MEGAS AMIGA	5190
IMPRIMANTE COMMODORE MPS 1230	1550
IMPRIMANTE COMMODORE MPS 1500 (COULEUR)	2290

MANETTES

QUICKJOY 2 (TIR AUTOMATIC)	95
QUICKJOY 3 (TIR AUTOMATIC)	130
QUICKJOY 5 (TIR AUTOMATIC)	230
QUICKJOY 6 (TIR AUTOMATIC)	130

BON DE COMMANDE a retourner à JSI 89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS

NOM

PRENOM

ADRESSE

Téléphoner pour les disponibilités

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
TOTAL			

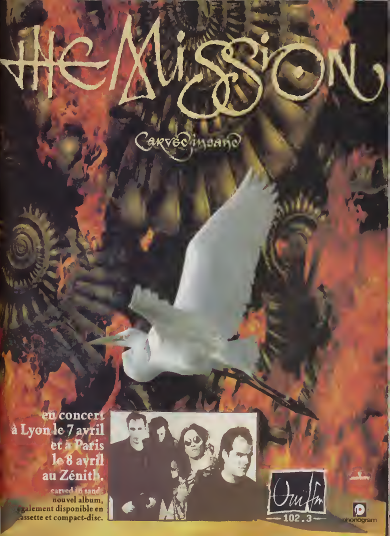
☐ Ci joint mon règlement
☐ Chèque
☐ Mandat
☐ Contre remboursement (+30F)

FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres) TOTAL


Rosie Zounette
How Dear Rosie je vous ai preparé oune delicíouse cup of tea.
il est 17 heures le très traditionnal Britannique heure de le the.
c'est une excellente idée, major
oH yes... c'est excellence and subtility.
Voyez-vous Miss Rosie le tea est oune breuvage d'une délicate finesse...
SLURT
How le suave and quintessente saveur de les indes mystérieuses sentez-vous Rosie?
and fleurez je vous prie l'ambiance imperceptible qu'exhole le lointain mais neanmoins vivace spirit des notres colonies.


How fugace présence des jours heureux ... oooh exotique saveur du soir... souvenir et privilège du britannique art de vivre en pays domestique...
mais probably, votre français palais ne perçoit pas d'aussi subtiles nuances, Rosie...
Toilettes
toutefois, en reprendrez-vous peut-être une autre cup, je dis
heu... non... non... je vous remercie major...
How je comprends, ce délicat breuvage n'est-il pas l'expression même de notre si typical britannique raffinement ?
eh dis-donc, toi !? le très typique britannique raffiné —
c'est exprès ou par erreur que tu as vidé ma boite de tabac gris dans ta théière ?


René Flapahoga
PEEP SHOW
NU INTÉGRAL ET PLUS!! ON VOIT TOUT!
MÊME LA GLOTTE ET LES OREILLES
★★
SUPPLÉMENT 10F POUR VOIR LES PROTHÈSES EN COULISSES: DENTIERS - FAUX SEINS ANUS ARTIFICIEL
CAISSE
METTEZ 3 x 10F
BOF
BOF BOF
C'EST DU DÉJA VU
QUOI? C'EST DÉJA FINI?
BZZZ
POUR 30 BALLES?
ESCROCS!
J'ESPÈRE QUE LA SUIVANTE SERA MIEUX!
SINON MERDE HEIN
WOUAAA GÉNIAAAL!
TIKA TIKA TIKA
JE RÊÊÊVE!
CARALI


the Mission
Carved in sand
en concert
à Lyon le 7 avril
et à Paris
le 8 avril
au Zénith.
carved in sand
nouvel album,
également disponible en
cassette et compact-disc.
Oui fm
102.3
phonogram





FARNIENTE

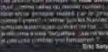
Le satyre est dans l'escalier. Fermé pour cause d'inventaire. Réouverture chez le 15 avril...

A[illegible]

[illegible]



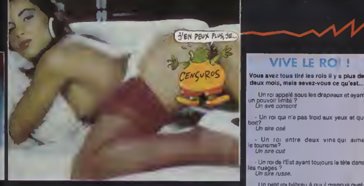




[illegible] **Blue Show 3** [illegible]

Eric Satyre





BLAGUES A PART

Dans l'ascenseur d'un hôtel, un homme heurte du coude la poitrine d'une charmante jeune femme.

- Excusez-moi, dit-il, mais si votre cœur est aussi doux que vos seins, je crois que vous me pardonnerez

La jeune femme lui répond alors avec un sourire chaleureux .

- Si le reste de votre corps est aussi dur que votre coude, venez donc prendre un verre dans ma chambre .

Dans le compartiment d'un train, une femme en mini-jupe et décolleté plongeant est assise au milieu de six hommes. Elle s'adresse à eux :

- Si vous me donnez 20 F chacun, je vous montre une de mes cuisses.

Les hommes donnent 20 F et elle soulève une partie de sa jupe.

- Pour 40 F chacun, je vous montre mes deux cuisses.

Les hommes paient et elle découvre ses deux cuisses

- Pour 80 F chacun, je vous montre où j'ai été opérée de l'appendicite.

Les hommes donnent chacun 80 F et la jeune femme, montrant par la vitre un hôpital, dit :

- C'est ici

(Stéphane P[illegible])

VIVE LE ROI !

Vous avez tous tiré les rois il y a plus de deux mois, mais savez-vous ce qu'est...

- Un roi appelé sous les drapeaux et ayant un pouvoir limité ?
Un sire conscrit

- Un roi qui n'a pas froid aux yeux et qui boit?
Un sire osé

- Un roi entre deux vins qui aime le tourisme?
Un sire cuit

- Un roi de l'Est ayant toujours la tête dans les nuages ?
Un sire russe.

- Un petit roi hébreu à qui il manque quelque chose ?
Un sire concis

- Un roi corruptible mais prudent ?
Un sire qu'on se paie

- Un roi lèche-cul ?
Un sire mes pompes.

Une femme a demandé à un peintre en vogue de faire son portrait. Quand celui-ci est terminé, [illegible]

[illegible]

Savez-vous pourquoi les enfants de riches, devenus adultes, ont une sexualité moins forte que les enfants de pauvres ?

[illegible]

Contrepèteries

[illegible]

C'est l'histoire d'une femme très jolie, qui [illegible]

[illegible]

Savez-vous que Brigitte [illegible]

[illegible]

(Hélène C.)

MICRO COQUILLES

RAINBOW ISLANDS

(envoyé par Cedric Nicolier, qui ferait bien de nous téléphoner pour nous indiquer la marque de son ordinateur. Etourdi !)

"Enfilez vous chaussures magiques "

C'est un ordre ? En voilà un conseil ! De quel droit se permet-on d'imposer une sexualité contre nature à des chaussures ?

RVF HONDA

(envoyé par Christian Bourron)

"La piste tourne dans un abaissement qui vous met le cœur au ventre et serré le suspension à fond "

Aïe ma mère ! Ça me retourne le delco que j'en ai les vis platinées toutes chahutées, dis !

"Si il est revenu à la santé à temps"

Les pilotes de motos seraient-ils vraiment des délinquants en liberté surveillée

Et pour en finir avec cette notice historique (plus de 900 fautes en tous genres), séquence excitation "Tu réchauffe ta machine Tu emballes le moteur Les points sont pour les septs premières positions Vous pouvez recharger le participant ... "

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News, Blagues à part (ou) Micro-Coquilles, 67, avenue du Maréchal-Joffre 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités)

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP

AVEC VOUS AU MOINS ON N'EST PAS VOLÉ SUR LA MARCHANDISE...

ALBERT. HMM! FAITES LE TOUR DE LA. HOO.. PLACE.. JE VOUS DIRAI QUAND VOUS ..HMM ARRÊTER. NON! PAS VOUS QUÉQUETAS!

?

VROOM!

ALLEZ Y DOUCEMENT.. NON! PAS VOUS QUÉQUETAS!

BIEN MADAME!

BIEN MADAME!

!?

BOM

PLUS SOUPLE LA CONDUITE

SI VOUS CROYEZ QUE C'EST FACILE!

HEINE

RHAA!

Q'C'EST BON! Q C EST BON! Q C EST BON!

ARRÊTEZ QUEQUETAS VOUS ÊTES DANS LE CENDRIER

RHAAA!!

J'EN CONNAIS UNE QU'EST CONTENTE

CE N'EST PAS MOI EN TOUS CAS STOPPEZ-LA, ALBERT!


C'ÉTAIT SUPER VULVA !
ROULEZ ALBERT...
ÇA VOUS A PLU ?
GÉNIAL
ET BIEN ÇA VOUS FERA 5 TICKETS !
C'EST PAS GRAVE, VOUS VOUS CONTENTEREZ D'UNE GÂTERIE LA PROCHAINE FOIS.
AAH, QUE NON ! J'VAIS VOUS PRENDRE UN AUTRE CARNET
MAIS Y VA PLUS M'EN RESTER QUE 2 !
ALBERT, VOUS N'OUBLIEREZ PAS DE VIDER LE CENDRIER AVANT DE CHANGER LA HOUSSE DES SIÈGES...
DRIIING DRIING !
VOILÀ J'ARRIVE, Y A PAS LE FEU !
OH OH RHAAA
QU'EST-CE QUI T'AMÈNE ?
ALLUME-MOI TON FICHIER !
TA-TAM
TU LA VEUX COMMENT ?
GRANDE BLONDE YEUX VERTS, BG BIG...
TAPE VULVA !
AAH QUE T'AS BON GOÛT ! J'ME LA SUIS PAYÉE Y A DEUX HEURES..
...ET FRIPONNE EN EST ENCORE TOUTE CHOSE... QU'EST-CE QU'ON DIT À SON COPAIN ?
MERCI !
CLOP

A suivre…



VAMOS !

Califourchon culturel : on prend son dico, on enfourche la bécane et on met les gazos...

KLAX (Atari Games)

Si vous possédez un ordinateur 16 bits, un Amstrad CPC ou un Commodore 64, vous pouvez d'ores et déjà jouer à **Klax** en restant à la maison. Pour les autres, pas d'hésitation, la seule opportunité reste la salle de jeux. Les versions arcade et ordinateurs ayant été développées simultanément, elles sont presque identiques et vous pouvez donc vous reporter aux pages "Tops & Softs". La pratique de ce jeu, qui rappelle fortement *Tetris*, est plus coriace qu'on pourrait le penser au premier abord car les cubes deviennent de plus en plus nombreux et sa déplacent à vitesse accrue.

WGP REAL RACE FEELING (Taito)

Avec *Super Hang-On* de Sega, on croyait avoir enfourché le best des simulateurs de moto... Eh bien non, voici la dernière création de Taito - **WGP Real Race Feeling** - qui laisse carrément sur place tous ses concurrents. C'est époustouflant, c'est carrément le délire ! On peut coupler deux motos, toutes les images sont en 3D, l'animation est en temps réel - ce n'est plus du réalisme, c'est le réalité ! Et en plus Taito, dans sa recherche du réalisme absolu, a incorporé une vraie soufflerie qui décoiffe sévère ! On a le choix pour passer les vitesses entre une boîte automatique ou manuelle avec sélecteur au pied et il est possible de courir sur les plus grands circuits du monde. Seul défaut : vous risquez de redescendre avec un "real rhume feeling" because la soufflerie. Solutions : y aller avec son casque intégral, ou bien attendre que Taito ait la bonne idée d'intégrer un distributeur automatique de pastilles Valda (une option certainement disponible sur la version "deluxe"), ou se rendre à la case *Hang-On*.

HANG-ON (Sonic)

Troisième solution pour éviter le rhume se rabattre sur la version flipper de **Hang-On** el pinball le bien nommé puisqu'il s'agit d'un flipper made in Spain - une authentique rareté qui démarre sur les chapeaux de roues et qui fonctionne avec des pièces de 25 et 100 pesetas. On aura donc soin de passer à la banque avant la salle de jeux et Marcel n'oublie pas de rapporter une livre de poireaux en passant chez l'épicier.



On peut sélectionner trois circuits de jeu différents, le parcours complet d'un circuit donnant droit à une partie gratuite et "complete los 3 circuitos y podra obtener 4 partidas" - qui dira après ça que la micro n'a pas une indéniable fonction culturelle ? "Las dianas ON aumentan factor multiplicador de BONUS, las dianas HANG preperen bola extra", ou l'on réalise que l'on n'a pas perdu sa soirée puisque nous avons appris à dire extra-balle en espingouin. "Menor tiempo de carrera para los mas habiles", bon alors là j'entrave que pouic - vous aussi, ça fait deux, tout le monde descend. Eh papa, viens voir ! Non seulement la micro ne rend pas débile mais vif et intelligent (voir les news) et en plus on y pratique les langues étrangères avé l'assen. Et tout ça pour 15 F !

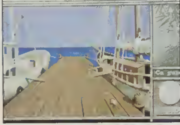
Pinballo Willyo

VICKY & LES GALAXIANS



ACCOSTAGE

Ouf ! Ça y est enfin, **Maupiti Island** est en vente chez vos revendeurs favoris. Inutile de vous en dire plus, vous devriez déjà être en train de courir l'acheter... Juste un truc, on est dessus et c'est fantastique. Le test dans le prochain numéro



LA LYNX EST PARMI NOUS

Adorateurs d'Atari et joueurs infatigables, réjouissez-vous ! La fabuleuse Lynx est enfin disponible. Seule ombre au tableau, son prix, qui a passablement évolué, et pas en bien. Souvenez-vous, dans le numéro 29 (celui du mois de février) nous l'annoncions au prix alléchant de 1 500 F, avancé par le constructeur - et ce malgré le chiffre de 1 200 F avancé par le constructeur - on n'est jamais trop prudent et la marge que nous nous étions réservée nous permettait d'espérer une agréable surprise.. La surprise se trouve au rendez-vous, mais ce n'est pas celle que nous attendions. En effet, 1 790 F au lieu de 1 500 F, ça ne vaut peut-être pas d'en faire un fromage, à vous de juger ! N'empêche que c'est le double du prix US..

AMIGA 3000

On en parlait déjà il y a un an. Un hypothétique Amiga aux caractéristiques stupéfiantes qui ferait passer tous les autres micros pour de vulgaires outils de l'âge de pierre... Eh bien c'est fait : il existe, mais pour savoir s'il mérite ou non les éloges dont le gratifie la presse étrangère (avant même de l'avoir vu !), il nous faudra attendre le 24 avril prochain, date de l'ouverture du SICOB de printemps, où sera présenté l'**Amiga 3000**. Nous y reviendrons donc prochainement

LE 15 AVRIL DANS MICRO NEWS : NUMERO SCANDALEUX !

Interdit d'achat aux cardiaques, bégueules et hypocrites...

La collection privée d'Eric Satyre enfin en vente par correspondance les plus belles disquettes de *Sex Machines*, des BD sulfureuses, des tee-shirts dessinés par Carali - même les prix seront sexy !

Le retour du professeur Charon. Il revient plus diabolique que jamais, mais il n'est pas seul.

L'ignoble **Vuillemin** est avec lui. Au secours !

Incroyable mais vrai ! Un célèbre acteur/metteur en scène pose **nu dans Sex Machines** !

Et aussi.

Console Sega : huit manettes passées au crible.

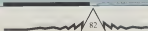
Où en est l'**Archimedes** ?

Nec et Sega 16 bits. des jeux de plus en plus beaux (**Super Real Basketball, Alex Kidd, Legendary Axe**...) !

Tests et previews . **Maupiti Island, Xenomorph, Thunderstrike, Impossamole, Kid Gloves, Darius, Dragon Wars, Cyberball**

Sous réserve d'un décalage dû à l'actualité.

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Chef de publicité :
Bruno Keller
Promotion :
Catherine Peyrot
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean Yves Zagnoni
Maquettiste :
Sylvie Da Silva
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet, Patrick Gallo Laurent,
Vincent Levet, Eric Lux
Alex Nédélec, Marc Brothers,
Olivier Martinene,
Ludovic Monnerat, Olivier Noël
Michael Touzé
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton,
Tony Takoushi (GB),
Fred Schaerlig (RFA),
Mina Cosnetroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Cuneo,
Jaap, Larbi, Lerouge,
Lidwine, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop
Impression:
Rotolat
Dépôt légal :
2ème trimestre 1990
ISSN 0984 9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F
67, avenue du Maréchal-Joffre
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax
47 25 72 75
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes :
Sordiap (numéro vert
(1) 05 34 84 20, terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD




SHADOW
Warriors
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean